Multimédiás magazin CD melléklettel

# CD GURU

97/1

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

995 FT

Mechw. Mercenaries
Fragile Allegiance
Blood & Magic
Tomb Raider
Jetfighter III
Discworld 2
Krazy Ivan
Red Alert
Diablo
KKND

Poszter mellékleten: Tomb Raider, Hunter Hunted

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

# Intro

Üdv mindenkinek!

Közeledik az év vége, sokasodnak a boltok polcain a megjelenő jobbnál jobb játékok, így igazán nem lehet panasza mostanság a számítógépeseknek. Ez a hirtelen bőség sajnos (vagy nem sajnos) látszott a CD GURU elkészítése közben is, hiszen nagyon sok demo mondott búcsút, egyszerűen képtelenek voltunk mindent felrakni a sok érdekesség közül. Azért nem kell aggódnotok. így is talán az egyik legzsúfontabb, de a legjobb programokkal teli korongot (és újságot) tartjátok a kezetekben.

Most nem változtattunk semmit az újság kinézetén és tartalmi felépítésén, a visszajelzések mind azt sugallták, hogy eléggé eltaláltuk az ízléseteket az új design-nel. Persze azért nem fogunk ücsörögni a babérjainkon, számíthattok még egy-két kellemes meglepetésre a jövő évben is.

Kellemes Ünnepeket és Boldog Új Évet Kíván

mindenkinek

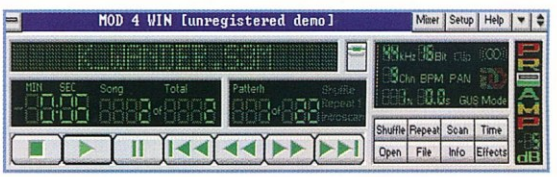
a GURU Team

# HW news

23 Ultrasound Extreme
Sound Blaster AWE 64
F22 Pro Flight Control System
3D egyveleg

# Felhasználói írások

24 Multimédia Tallózó
26 ICCD 3.3
Hitline 95
MOd4Win
27 VidFun 2.0

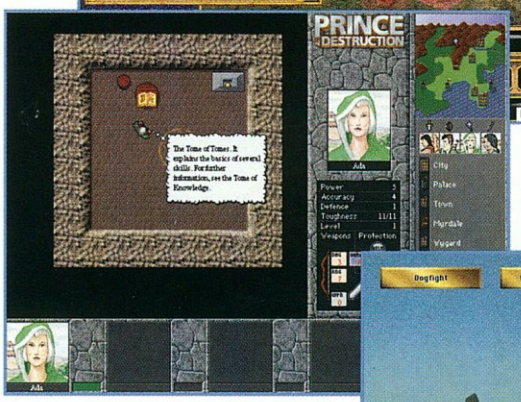


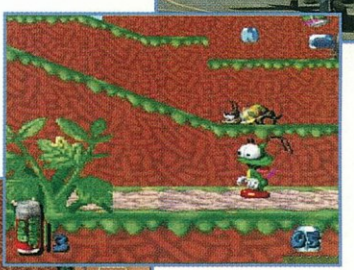

# Egyebek

28 Shareware játékokról

# Apróságok

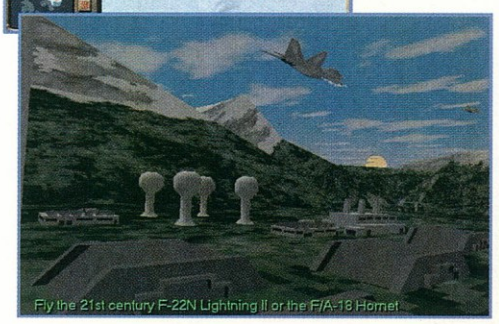

4 Admiral: Sea Battles
4 Baku Baku
6 Crystal Caliburn
6 Fate
7 Full on F1
7 Diablo
8 Harvester
8 Prince of Destruction
9 Qbob
9 Red Alert
10 Scorcher
10 Steel Panthers 2
11 Network Q Rally
11 Bug
12 Alien Rampage
12 Skull Cracker
33 Marathon 2



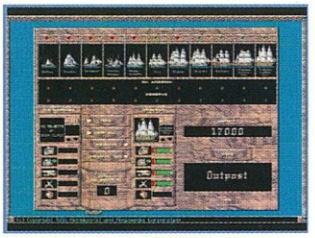


# Bemutatók


5 Blood & Magic
13 Casm
14 MAX
15 KKND
16 Fragile Allegiance
21 Discworld 2
22 Enemy Nations
30 Jetfighter 3
31 Nascar 2
32 Microsoft Soccer & Full Court P.
34 Over the Hill



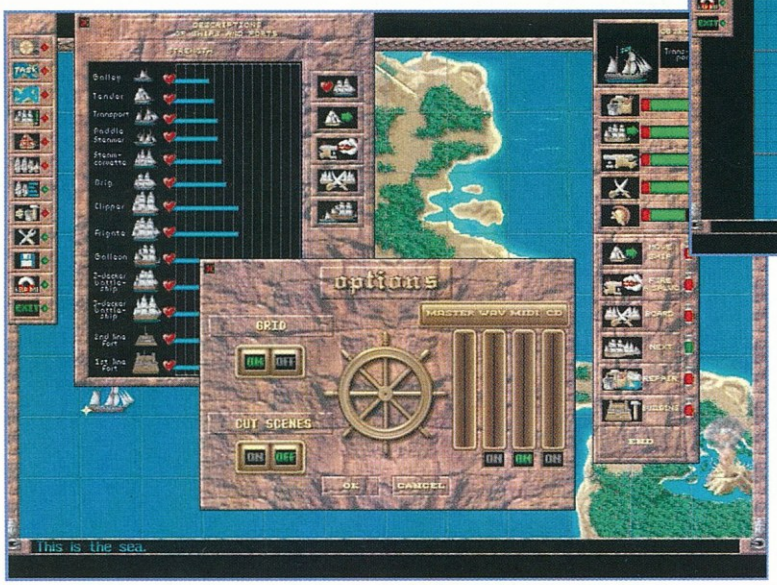
# Admiral: Sea Battles



Talán sokak számára kissé unalmas, hogy minden hajós program kapcsán felemlegetjük a Pirates!-t, de mit tehetnénk, amikor a maga kategóriáján belül még mindig magasan a legjobb. Szebbek születtek már, ez igaz, de olyan hajózással kapcsolatos program, ami hosszabb időre lekötötte volna játékosok ezreit, biztosan nem.

Vajon miért? Ki tudja?! Egy biztos, a cégek nem adják fel, az Admiral egy újabb, ígéretes próbálkozás.

A hatalmas tengeri ütközeteket ígérő program abba az időbe repít vissza bennünket, amikor a tengerek uralmának birtoklása egyet jelentett a hatalommal. A programban számos, pontosan tizenegy hajó közül választhatsz. Akár a gyors gálya vagy éppen egy a hatalmas hadihajó mellett döntesz, a lényeg, hogy megsemmisítsd ellenfeleidet, elsüllyeszd vagy elfoglald hajóit, és szétrombold kikötőit, erődjeit. Persze a győzelemhez magadat is meg kell tudnod védened. Neked sem csupán hajóiddal kell törődnöd. A kikötők és erődök létesítése is szerves része a játéknak. Tényleg, tudod ki volt Piri Reis kapitány? Ha




velem együtt Te sem tudtad, akkor most majd megtudod! Vajon képes leszel-e több hajó kontrollálására és irányítására? Teljesíteni tudod-e a küldetéseket ebben a tengeri stratégiai programban? Ki tudja?! Ki kéne próbálni, nem?! Jászthatsz a gép ellen és próbára teheted barátaidat is modemen vagy hálózatban. Aki pedig nemzetközi megmérettetésre vágyik, azt nagy tengeri csaták várják az Interneten. Irány a tenger, mindenki a fedélzetre!

*Lily*

# Baku baku

A Baku baku egy újabb SEGA program a PC tulajdonosok számára. Már első pillantásra látható, hogy a program célzott korosztálya a tízéves kor alattiak köréből kerül ki (remélem nem sértek meg senkit). Maga a program egy Tetris-klón. A szabály nagyon egyszerű, le kell takarítani a téglákat a pályáról. Emellett „néhányat" lehet potyogtatni az ellenfeledhez is (szokás szerint), ami a másik fél számára meglehetősen kellemetlen, ezért páros játéknál nemárt az elővigyázatosság... A Baku bakuban azonban nem a színek számítanak! A tégláknak két típusa van: állatok és eledelek. Minden állat bizonyos típusú kaját fogyaszt. Amikor ennek közvetlen közelébe pottyan, azonnal befalja amennyi elérhető számára. Ehhez vízszintes és/vagy függőleges sorban kell a tápláléknak elhelyezkednie. A felfalt falatok helyére természetesen új blokkok potyognak, a jól lakott állat pedig eltávozik. Ez a tulajdonság remek stratégiák és kombinációk kialakítását teszi lehetővé! Persze vannak speciális blokkok is, a bontók, ezek eltüntetik amihez hozzáérnek.

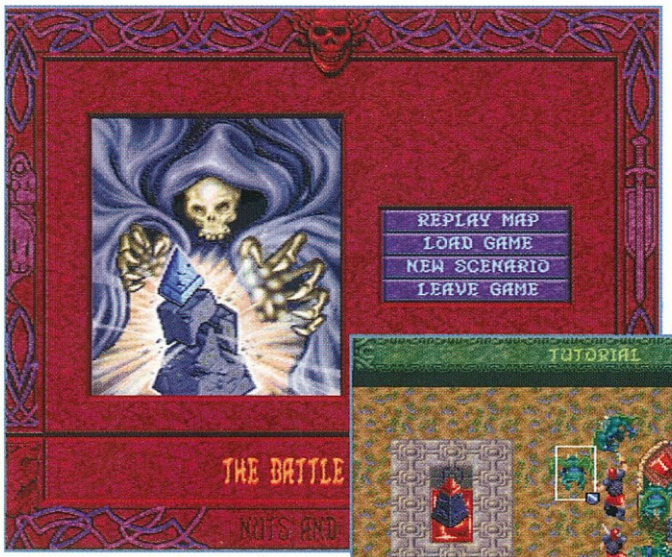
Ahányszor háromnál több téglától megszabadulsz, annyiszor kap „jutalom" blokkokat ellenfeled. A kihívott fél lehet a gép vagy egy másik játékos is. Nagyon tetszett, hogy a játékosok számára külön-külön definiálható a nehézségi szint. Ez például szülő-gyermek párbajnál olyan, igazán ideális opció, amivel eddig még nem találkoztam. A bájos, kedves figurák persze elsősorban a kicsik körében hoznak nagy sikereket, a nagyobbak valószínűleg maradnak régi Tetris porgramjuknál. A Baku baku-nak azonban minden kisgyermekes családban ott a helye, hiszen a szülők számára úgyis csemetéik önfeledt kacagása a legnagyobb ajándék.

*Lily*

# Blood & Magic



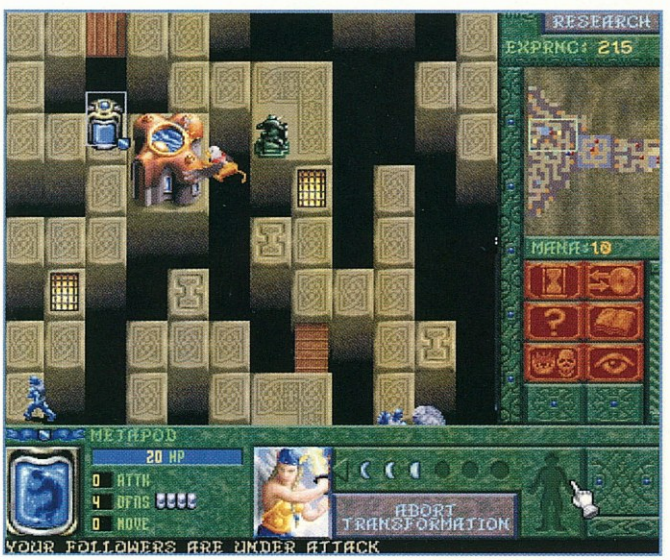
Vér és Mágia. Az Interplay legújabb stratégiai játékának címe igen hangzatos és sokat ígérő. Mindjárt tudjuk, hogy helyszínét a fantasy világában kell keresnünk. Hogy egész pontosan hol? A TSR Forgotten Realms birodalmában járunk, a játék formája pedig ezúttal nem RPG, hanem stratégia. Annyit elöljáróban is elmondhatok, hogy a program valódi csemege. Azt nem mondom, hogy forradalmi újításokat tartalmaz, merített egy picit innen is onnan is, ám igenis felcsillan benne Valami, valami más, amitől több és jobb lehet, mint a többi.




A Forgotten Realms kiváló ismerői azonban ne számítsanak általuk már felderített vidékekre, mert a birodalom egy sosem látott régiójában, keletre a hatalmas tengertől folyik a harc. A helyi vezérek csatájába kapcsolódhatunk be, természetesen az egyik vezető szerepében. A mágikus erők segítségével előállított hadseregek elsődleges forrása a Bloodforge. Ez a tárgy az, mely létrehozza a gólemeket. A gólemek szerepe a játékban kulcsfontosságú, egyrészt biztosítják a varázslatokhoz oly nélkülözhetetlen manát, másrészt alapanyagul szolgálnak a legkülönfélébb lényekhez, sőt épületekhez is. Mindenek előtt a gólemek előállításához mana kell. Ha ez a rendelkezésedre áll, akkor létre hozhatod őket. Amikor a gólemek éppen nem tevékenykednek, akkor obeliszkké alakulnak és manát termelnek. Az általuk termelt manát a transfer parancs segítségével kapod meg felhasználásra. Minden szinten fogsz misztikus helyeket találni. Itt a már meglévő épületek használatával, góleimjeidet különféle lényekké alakíthatod vagy éppen a gólemekből készítheted el az épületeket. Minden ilyen szentély más és más forrásból táplálkozik, eltérő hatalommal bír, s ennek megfelelően különböző kreatúrák előállítását teszi lehetővé. Az új lényeket mindenek előtt ismerned kell, ehhez pedig ki kell kutatnod megalkotásuk titkát. A kutatásaid egyetlen korlátja saját tapasztalatod mértéke. Az experience pontjaidat növeli a tárgyak, varázslatok használata, épületek építése és megsemmisítése, ellenfeleid kiírtása stb.. Ha eléred a megfelelő értéket, új lények idézésére és kontrollálására leszel képes. Várnak rád a Forgotten Realms legendás kreatúrái!

Ebben a demoban még csupán a gép ellen játszhatsz két pályán, ám a kész verzióban már teljes kalandot vagy véletlenszerűen generált küldetéseket is választhatsz. Természetesen lesz lehetőség egymás ellen is játszani, akár hálózaton, modemen vagy direkt kapcsolattal is. Öt kis birodalomban, összesen huszonöt küldetésben teheted próbára magadat és ellenfeleidet. Ismeretlen tájak, varázstárgyak, fantasztikus fegyverek, kincsek és természetesen varázslatok várják, hogy felfedezd és megtanuld használni őket.

Még egy kis plusz, hogy az irányítás kifejezetten jó. Rengeteg billentyűt lehet használni, de azoknak sem lesz gond, akik csak az egeret favorizálják. A parancsok kiadása is olyan jól szervezett, hogy ebből a szempontból is élmény a programmal játszani. Azt hiszem a közelgő, hűvös, téli éjszakákon nem lesz majd időnk aludni...




*Lily*

# Crystal Caliburn

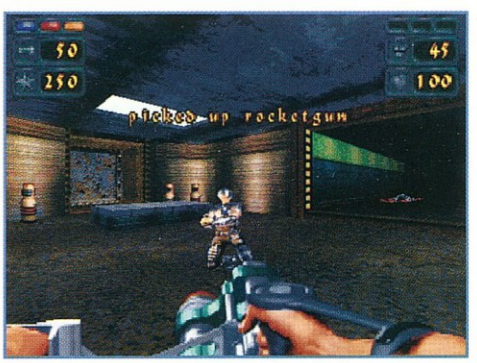
A flipper az a játéktípus, amit ha jól megcsinálnak, biztosan el lehet adni. Valahogy ez a szeszélyes, ezüstszínű golyó vonzza az embert. Kicsik és nagyok, életkortól függetlenül játszanak a flipper szimulátorokkal, ezért jó program esetén a siker garantált, bár valljuk be, egyik sem ér fel a játéktermekben megtalálató testvéreivel..

A Crystal Caliburn stílusa a nyolcvanas évek „divatjához" igazodik. Ez pontosan a háromdimenziós lehetőségekben és a gyorsan mozgó labdákban nyilvánul meg. Ez utóbbi elég meleg helyzeteket hozhat, főleg, ha már három (Machintosh tulajdonosoknál akár nyolc) golyó is száguldozik az asztalon. A többi kapcsolgatás és egyéb bónuszok elérése számomra nem mutat semmi különlegeset. Azért a játékon látszik, hogy nem ez a készítők első munkája. Yoshikatsu Fujita és Reiko F.Nojima harmadik flipper programja a Crystal Caliburn.

Ami kicsit meglepett, hogy a flipper „története" az Athur mondakörhöz igazodik. Ki ne hallott volna Camelotról, a Kerekasztal Lovagjairól, Guinevere-ről, a Grálról, Merlinről, Lancelotról és persze a varázskardról, az Excaliburról?! Azért mégis fura, hogy az ősi Anglia legendái ezúttal egy flipperen kelnek életre. Valószínű, hogy a japán alkotógárda számára ez nem jelentett gondot. Sebaj, a lényeg, hogy a játék jó legyen! Próbáld ki!

*Lily*

# Fate



Amikor leperegnek a játék intro képei, még nem is sejtheti az ember, hogy egy újabb – meg kell hagyni, remekül kivitelezett – Doom klónnal van dolgunk. Persze én tudtam, mert Bear kimondottan 3D-s mászka demokkal pakolt tele cikkírás céljából. A Fate volt a leginkább érdekes számomra. Az egész sztori olyan jópofának tűnt, a játék hangulata pedig valahogy megragadott.

Az egész dolog az All-Father nevezetű misztikus ereklye birtoklása körül forog. Réges-régen békében éltek a humanoidok a Lesyrgia bolygón. A katasztrófa egy üstökös képében közeledett a békés bolygó felé. A népesség egyik része áttelepült a Pymandros bolygóra, és magával vitte az All-Father-t, a lesyrgiaiak szent ereklyéjét. A Lesyrgia majdnem teljesen elpusztult, de a túlélők elkezdték újjáépíteni a bolygót. Több emberöltő eltelte után végre megvalósulhatott leghőbb vágyuk, a Pymandros felkutatása, és az „Alpha Ter" visszaszerzése. A flotta elindult. A Pymandros leigázott bennszülött lakói ez idő tájt lázadtak fel a Lesyrgiai telepesek ellen. Valami furcsa dolog hajtotta őket, valamit kerestek. A keresett valami az All-Father volt. A szent ereklyét őrző telepesek lemészárlását a megérkező Lesyrgiai rohamosztagosok már nem tudták megakadályozni, csak egyetlen telepes maradt életben. Te...

Ezt a sztorit tudhatjuk meg a játék introjából. A többit magunk alakíthatjuk. Egy biztos: az All-Father-t semmiképpen sem vihetik el a Pymandros-ról. A gondolatot tehát kövesse tett.

A börtönben térünk magunkhoz, innen kell kijutnunk. Szerencsére az őrök egy kis dörömbölésre mindjárt lőnek. A pályákon háromféle fegyvert szedhetünk össze: a rakétapuskát, a plazmabotot, és a több darabból összerakható nehézgéppuskát. Az utóbbit megmagyarázom. A géppuska több darabból áll, ezeket ha mindet felszedtük, az inventoryban összerakhatjuk belőlük a géppityut. Az inventoryban egyébként nem csak ez rakható össze, hanem egy kulcs is. A szellőző járatokon keresztül sok helyre gyorsabban eljuthatunk. A vízesés mögé is nézzünk be. Az ellenfelekre messziről ne lődözzünk, mert igen pontosan kell célozni. Ellenkező esetben csak pazaroljuk a lőszert. Mit lehet még írni egy ilyen játékról? Nem sokat. Nekem tetszett. Szép, P120-on SVGA-ban tűrhető, VGA-ban iszonyú gyors, és megy mindenféle hibrid felbontásokban is (pl. 360x360). Egyszer meg lehet nézni.

*SAKMAN*

# Full On F1 - Demo

Mostanában el vagyunk látva rendesen F1-szerű programokkal. Azért írom F1-szerűnek, mert ugye az Indycar az nem F1, csak a kaszni hasonló. Míg a Forma 1-ben szigorúan csak szívómotorok hajthatják az autókat, addig az Indycarban turbómotorokkal mennek. A rövid magyarázat után folytatnám is. Szóval ugye itt volt az Indycar 2. Mindenki azt mondta, hogy jó lesz amíg meg nem érkezik az F1GP2. Igaz az Indycar 2 különösebb NASA számítógép nélkül is hibátlanul futott SVGA-ban, mindenki az F1GP2-t várta. Megjött az F1GP2. Kúl meg minden, de SVGA-ban csak a NASA-nál lehetett használni. Igazat megvallva én meg sem néztem. AZ F1GP2 után most érkezett meg a Full On F1 játszható demoja, ami az előző két program babérjaira próbál törni.

Rögtön bele is vágok a dolgok közepébe. Mivel a demo csak VGA-ban fut, nem igazán tudom megmondani, hogy milyen lesz a játék SVGA-ban, sőt azt sem lehet megmondani, hogy milyen gép kell majd hozzá. VGA-ban teljesen szépen, gyorsan fut, türhető grafikával... A demo további hátrányai közé sorolható pl., hogy nem működik semmi a garázs részből és így nem is tudom mennyire lesz ez a program szimulátor, mint inkább száguldozós. Igaz, teljes élethűséget ígérnek. Másik gondom az, hogy amint a

cockpit nézetre váltok, elcsúszik a paletta és valami iszonyatot kell vezetni....

Nem akarok így jót vagy rosszat mondani a programról, de az ígéretek ismeretében elég pofás lehet.

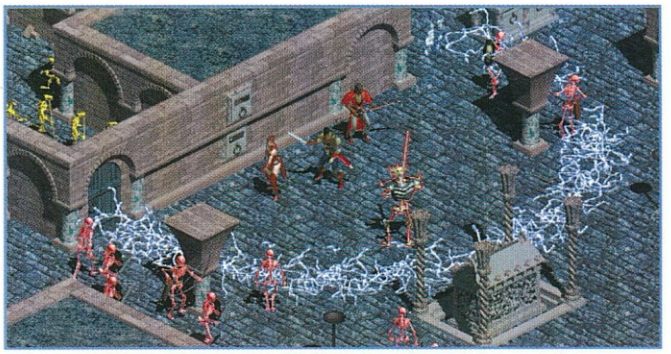
- Egyszerre 8 játékos (hálózatban)
- 17 pálya és 24 autó
- Maximális élethűség a depóban és a pályán is
- 2 játékos esetén osztott képernyő

Majd meglátjuk mi sül ki belőle.

*Mr.T.*

# Diablo

„A lassan semmivé tűnő város környékén különös lények kóborolnak és a halál dögletes bűze terjeng a levegőben. A



település alatt húzódó katakombák elfeledett korok harcosainak sírját rejtik. Néhányan azt beszélik, a holtak feltámadtak. Mások szerint a labirintus a Pokolba vezet, maga a Gonosz lakozik benne..."

Pontosan ez az, amire egy vérbeli kalandozónak szüksége van. Ott a helyem! – kiállt fel, s máris indul, legyen akár harcos, mágus vagy más karakter. A sötét korba invitáló, gótikus ihletésű világ csábító lehetőség a kalandozók számára. A Diablo emellett felkínálja mindazt, amit egy átlagos „szerepjátéktól" elvárhat az ember: fegyvereket és páncélokat (amelyek bizony elhasználódnak és tönkre mennek), kincseket, varázstárgyakat és mágiát. A karakterek skilljei és képességei is eltérőek, s a fejlődés irányát Te alakíthatod.

Várjatok! Mielőtt fejvesztve rohannátok a boltokba tudnotok kell, hogy a Blizzard legújabb csodája nem hagyományos RPG. A program 3D-s, térbeli megjelenítése a Hero Quest-et idézi, sőt a Warhammer Quest-hez is hasonlítható. A real-time harcmód sokak számára negatívum lehet. Nem tudom mennyi finom logikai rejtvényt lehet várni egy ilyen programtól. Kapcsolók, titkos ajtók, igen, de szerintem semmi több (bár ne lenne igazam). A program ennek ellenére nagyon jó. A hangulata annyira magával ragadó, hogy az esetleges kudarc sem veszi el az ember kedvét. Ráadásul a Diablo legbombasztikusabb eleme, hogy teljesen ingyen bekapcsolódhatsz vele az Internet-en játszható on-line küzdelmekbe! Ezt ki kell próbálni! Ha egyedül nem mersz nekivágni, menjetek ketten, egymást segítve a félelmek labirintusába!

*Lily*

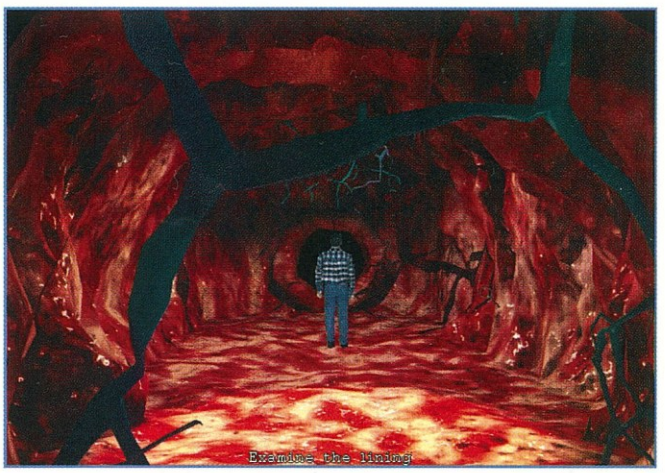
# Harvester

Harvestben születtél, pontosan tizenhét évvel ezelőtt. Csak egyetlen gond van, korod és szellemi frissességed ellenére sem emlékszel semmire. Amnéziád van, ciki. Mi történhetett a városban? Miért néz ki Harvest minden lakójával együtt úgy, mint egy Norman Rockwell festmény? A neved Steve, ennyi bizonyos

és az egész olyan mint egy megvalósult rémálom. Belecsöppenve az ötvenes évek egyik kisvárosának idegborzoló, titokzatos eseményeibe, meg kell fejtened ki is vagy valójában, mit keresel itt és főleg mi történhetett? A fejre állított világban semmi nem az, aminek látszik. Állítólag eljegyezted a szomszéd lányt, Stephanie-t. Talán ő az egyetlen, aki segíthetne rajtad, ám valahogy az Ő memóriája sem az igazi, ráadásul valami megmagyarázhatatlan dolog történik... Titkok, rejtélyek, talányok. Mi történt a lánnyal, él-e még egyáltalán?

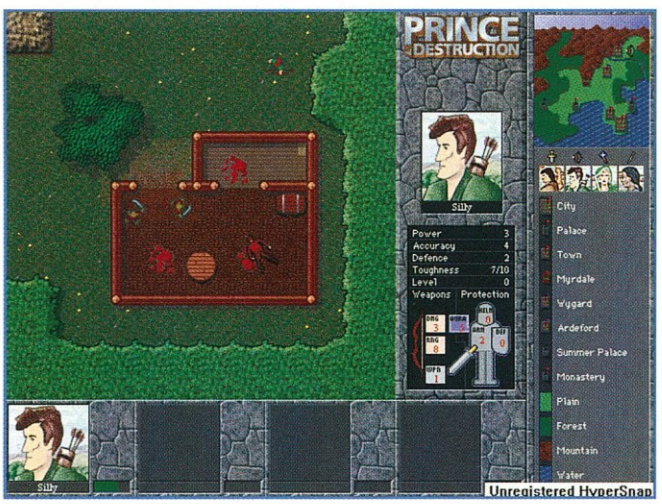
A filmszerű és igen hatásos grafikájú program azoknak készült, akik bírják a brutális dolgokat. Valljuk be, egy csecsemő szemeinek kihúzása nem túl felemelő gondolat, bevallom sosem jutna eszembe. Ebben a groteszk, kifordított világban azonban bármi megtörténhet. Horror, rémület, borzongás és kalandok. Ha úgy gondolod „igen, ez az én világom", akkor a Harvester neked készült. Várd meg az éjfélt, vagy legalábbis egy sötét, magányos órát, kapcsolj le minden lámpát, tárd ki az ablakot, s hagyd hogy a szél csapdossa egy kicsit, majd töltsd be a programot a megfelelő hangerővel és fejtsd meg Harvest sötét titkait! Igaz, információim szerint a kaland kicsit könnyűre sikeredett, de azért kár lenne kihagyni, főleg így, nem igaz?!

*Lily*




# Prince of Destruction

Jó hírem van mindazok számára, akiknek közük van a MARS-hoz (Multi-player Animated Roleplaying System); megjelent az első scenario! A mindmáig ismeretlen Nestaria birodalmában úgy tűnik




a fantázia világának teljes szokványos eseményei zajlanak. Egészen pontosan a gonosz Grishnakh herceg letasszította húgát, Imriát a trónról, ami különféle bonyodalmakhoz vezetett. Ezért aztán megidéztek Téged, hogy megsemmisíts Nestaria új uralkodóját. Ehhez persze néhány dolgot meg kell oldanod; rejtélyeket és talányokat, váratlan akadályokat és szörnyek seregeinek, majd ha minden igaz, magának a Főgonosznak a lemészárlását. Induláskor nem sok adat áll rendelkezésedre; egyszál magadban állsz egy ismeretlen mágussal szemben, s a helyes utat magadnak kell megtalálnod. Egy röpke csevely a varázslóval és máris kicsit többet tudsz majd...

A gép szempontjából meglehetősen szerény igényeket állító program (386/33, 4MB RAM), valljuk be a grafikai megjelenítésben sem jeleskedik. Azonban a programnak mégis akad jó néhány híve. Persze mindannyian tudjuk, egy jó játékhoz ugyebár nem feltétlenül tartozik hozzá a csillogás-villogás?! Kicsit utánanéztem a programnak, hátha tényleg olyan jó, de sajnos csalódnom kellett benne. Kevésbé kidolgozott, mint vártam. Minden esetre a mágus választását nem ajánlom, csak ha többen játszotok és a társatok tud támogatni egy erősebb karakterrel. Akinek ez a shareware verzió felkelti az érdeklődését és

megengedheti magának, az bátran rendelje meg a teljes programot.

*Lily*

# Qbob

Mindig is tetszettek az egyszerű logikai játékok. A Qbob egy ezerszer feldolgozott játékötleten alapul. A legelső ilyen játék amivel találkoztam, Q-bert névre hallgatott, és egy legelső generációs játékkonzolon játszottam vele. A gép nevére már nem emlékszem, de kazettás volt, a grafikája az Atari 2600-zal vetekedett, és a kontrollere a joystick és a gamepad közötti állapotot tükrözte. Nem is ma volt a dolog, hanem tizenegypár évvel ezelőtt. Azóta láttam nagyon sok gépre nagyon sok változatot, többek között C-64-re, Spectrumra, Megadrive-ra, stb. Még PC-re is több átirat létezik.

A Qbob egy nagyon kellemes átirat, szép grafikával, kikapcsolható vérrel, jópofa figurákkal. Persze még kerettörténetet is kreáltak hozzá. Qbob egy speciálisan kiképzett robbantási szakértő. Az útban levő aszteroidákat kell felrobbantania. Segítsünk hát Qbob-nak. Az alapszabályok nem változtak. Qbob-bal ugrálgatunk kockáról-kockára, amire ráugrottunk, annak a színe átváltozik. A pálya nehézségétől függően egyszer, kétszer, ill. többször kell ráugrálnunk minden egyes kockára. Ha minden kocka a megfelelő színben virít, akkor az alsó sorban levő gombbal hívhatjuk a Launchpad-et. A Launchpad megérkezése után 10 másodpercünk marad annak elérésére, utána pukkan a pálya. Az eleinte könnyű game néhány pálya után bekeményedik. Megjelennek a különféle ellenfelek. Ezek egyik fele csak megfogni akar, a másik fajtája pedig visszaszínezgeti a kockákat. Persze még neve is van mindegyiknek. A legjópofább az ún. Roswell-i ügynök, aki előtűnik a semmiből, átszínezget egy-két kockát, majd köddé válik. A pálya mellett levő forgó Telepad-ek teleportok, ráugrás után jobb gombbal aktiválhatóak. A trükkökre persze magunktól kell rájönnünk, és ez sok játékot igényel. A Qbob-bal viszont sokat lehet játszani.

*SAKMAN*

# Red Alert

E cikk megírásának időpontjában már csak néhány nap választ el minket az évtized játékának a folytatásától. Talán mondanom sem kell, hogy itt a szerkesztőségben is visszatérő téma a Westwood cég Red Alert-ja. Volt már szerencsénk a játék dobozához és kézikönyvéhez, mely biztosított arról, hogy nem egy hétvégés szórakozás lesz a dologból.

Elképesztő, hogy mennyi kényelmi funkciót belepakoltak a játékba a fiúk. Látszik, hogy itt játékosok csinálták a programot. Szerencsésnek érezhetem magamat, mivel azon mázlisták közé tartozom, akik a londoni ECTS-en már lenyomhattak néhány küldetést. Meg kell hogy mondjam, semmit sem éreztem a Win95 áldatlan hatásából. A játék annyira magával ragadott, hogy az engem körülvevő tömeg már-már lincseléssel fenyegetett, ha nem kotródok el a Red Alert elől. Persze később még néhányszor visszasettenkedtem, de soha nem volt szerencsém.

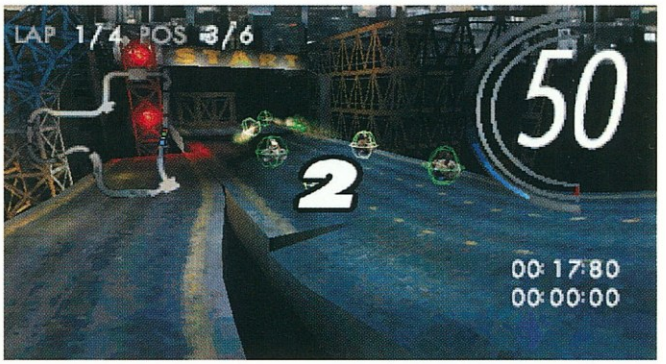
A programról elég szerintem annyi, hogy tökéletes. Igen, azt hiszem ez a megfelelő szó rá. A két CD-n megjelenő anyag már a '97-es esztendő szellemében készült el. Ebben a rövid kis demo-ban sajnos csak a mozi részletekből mutat valamit. A cég üzletpolitikájának a része, hogy csak a végleges verzió megjelenése után ad ki demo-t. Tudni kell a programról, hogy lesz DOS és Win95 verzió. A különbség csak annyi lesz, hogy DOS-ban VGA, Win95 alatt SVGA a felbontás. Gondoltak tehát az alacsonyabb teljesítményű gépek tulajdonosaira is. Nem is nagyon akarom tovább szaporítani a szót, hiszen mikorra ezeket a sorokat olvassátok, már javában teszteljünk a kész játékot. Mindenesetre nem fog csalódni senki, aki megveszi a Red Alert-et. Ez itt most nem a reklám helye, de vannak programok, amelyekre mindenféleképpen érdemes beruházni. Ez a sorozat nem fog eltűnni néhány hónap alatt, mint a mostanában megjelenők nagy része.

*Mocsy*

# Scorcher

A Scavenger fejlesztőcéghez tartozó Zyrinx csapatról még nem hallottam, de a Scorcher névre hallgató fejlesztésük igen meggyőző képet mutat. Csak emlékeztetésképpen, a Scavenger-es fiúk fejlesztik az Into the Shadows-t is plö. Nos, a Scorcher egy futurisztikus motorverseny a távoli jövőből. A Zyrinx csapat szerinti jövő képe elég siralmas. Mindenütt romos épületek, eltorlaszolt utak, sötétség uralkodik. De egy ilyen versenyhez pont ez kell. A versenyben egy spéci lebegő motorral száguldhatunk a nyomasztó pályákon, kerülgetve az akadályokat és az ellenfeleket. A motorunkat zöld színű erőtér védi a sérülésektől, ami persze elfogy. A kék tetraéderek begyűjtésével pótolhatjuk a fogyást. A zöld tetraéderek a booster-t növelik, amit az Alt gombbal tudjuk „elsütni". A CTRL-lal ugrathatunk át a szakadékok és akadályok felett. A bal Shift-tel tudunk belső vagy külső nézetbe kapcsolni. Érdemes mindkét nézetben végignyomni mindkét pályát, mivel egész más a játék kívülről, mint belülről.

A demoban két pálya játszható, amiből az első elég könnyen megtanulható, de a másik már sokkal keményebb. Persze megvillantanak még egy pályát is a fejlesztők, amit egy verseny teljesítése után nyom be a program autodemo-ként kb. 10 másodpercre. Hát lesz mit próbálgatni a teljes játékban, mivel 6 különféle pálya lesz benne. A játék megy DOS alatt is, de Win 95 alatt az igazi, főleg ha van hozzá megfelelő gépünk. Egyébként a minimálkonfig P75-öt említ, és tényleg láttam már olyan gamét, ami el sem indult el 486-oson. Az otthoni P120-on 8MB RAM-mal kimondottan jól mozgott VGA-ban. SVGA-ban sem volt iszonyatos, full kép helyett wide-screen beállítást használva meglepően folyamatosan mozgott a pálya. A hangokról és a zenéről sajnos nem tudok nyilatkozni, mivel sem a GUS-on, sem az SB-n nem volt hajlandó megmukkanni (lehet, hogy nincs is a demoban ilyen). Ez kissé furcsa, hiszen nem is tudok olyan játékot mondani, amelyik valamelyik hangkártyán ne szólt volna így, vagy úgy (mert akinek két hangkártyája van...). A demot elnézegetve tutkó




sikervárományos a dolog, a sebességre sem lesz panasz P100-astól felfelé, a többit meg majd meglátjuk.

*SAKMAN*

# Steel Panthers 2

Mindig is szerettem a folytatásokat. Valahogy lázba hozott, amikor egy ismerős kezelőfelület bejelentkezik.

Ezeknél a programoknál nem kell sokat vacakolnom a rejtelmek megtanulásával. Nem volt gondom a kezeléssel, több időm maradt magára a játékra.

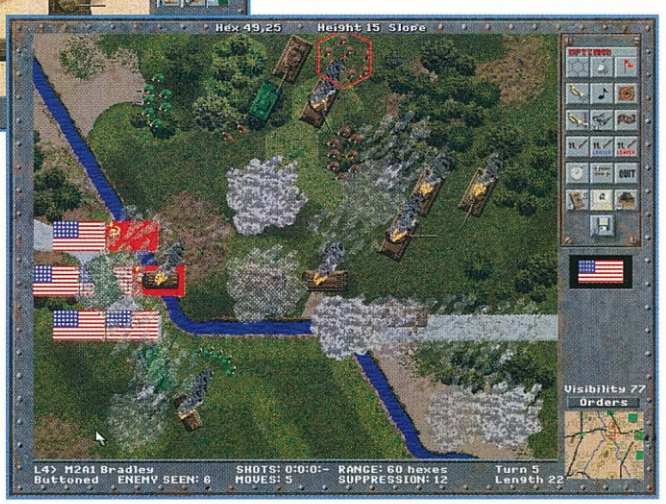
Egy évvel ezelőtt jelent meg a Steel Panthers harci stratégia. Mivel akkoriban elég kevés tapasztalatom volt e téren, azt gondoltam, hogy a legjobbak közé tartozik. Ez igaz is volt akkor, de azóta eltelt egy év, és bizony elég sokat változott a stratégiai játékok világa.

Megjelent azóta néhány olyan program, amely bizony magasan veri a Steel Panthers-t. Ennek ellenére azonban még mindig kellemes emlékek fűznek az eredeti programhoz.

Nem lehetek vele egyedül, mivel a Mindscape elhatározta, hogy elkészíti a folytatást, a Modern Battles-t. Itt már a kor szuperfegyvereivel küzdhetjük le a valós vagy képzelt ellenfeleket.

A program segítségével lejátszhatjuk akár az egész Operation Desert Storm hadműveletet is. A fejlett nyugati és keleti arzenál legpusztítóbb fegyverei felett kapunk szabad kezet. Elég ha csak annyit mondok, hogy akár A-10-es repülőgépek támogatását is kérhetjük az iraki fronton.

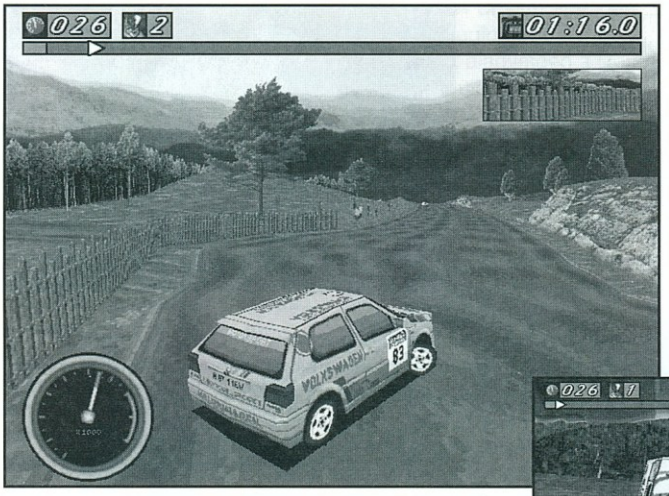
A dolog szépséghibája csak annyi, hogy nem napalmbombákat szórnak az arab állásokra. (Ja bocs, az egy teljesen más játék!) Több, mint 60 küldetés várja az önjelölt hadvezéreket és a bátrabbak akár a 6 különböző hadjárat egyikébe is belevághatnak.




A program kivitelezése nem sokat változott, a legtöbb dolog ugyanúgy működik, mint az első részben. Ez a sorozat nem nagyon váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

*Mocsy*

# Network Q Rally



A novemberi PC Guruban olvashattok róla egy terjedelmesebb leírást - amit szintén én írtam -, de mivel felkértek, hogy a CD Guruba is készítsek egy rövid ismertetőt, itt is el kell viselnetek engem.

Már most azzal kezdem, hogy az én szememben a Network Q Rally a Need For Speed-del egyetemben a „PC-re készült legjobb autószimulátorok„ titulus tulajdonosai. Mivel nem a Need for Speedről írok, a Network Q Rallyról fogok ömlengeni.

Sokaknál nagy dilemma, hogy melyik a jobb szimulátor a Screamer 2 - aminek a végleges változatával a mai napig nem játszottam - vagy a Network Q Rally. Én nem akarok dönteni ebben a kérdésben, ezért inkább azt mondom, hogy szerintem a Screamer 2 egy olyan száguldozós - farolós - program, mint a Sega Rally, míg a Network Q Rally tényleg egy rallyautó-szimulátor - nemhiába szponzorálja a Network Q (közismertebben a „Lombard Rally" szponzora) ezt az egy programot, ráadásul ez lett az RAC Network Q Rally hivatalos szimulátora is -. Nagyon figyeltek arra, hogy a játékos szembekerüljön azokkal a pályákkal és egyéb nehézségekkel, amikkel a pilóták is szembekerülnek... Mivel egy komplettebb leírást olvashattok a PC Guruban, ezért csak néhány dolgot említek meg az előforduló hibák közül, amik eléggé életszerűvé teszik a programot:

- Mivel túl alacsonyra és keményre állítottam a futóművet a murvás-köves pályán, leszakadt a kipufogó rendszerem, ami jelentősen visszavett az autó teljesítményéből.

- Sokáig nem javítottam meg a váltót, más, fontosabbnak tűnő javítások miatt. Az eredménye az lett, hogy elkezdte kidobni a sebességet, majd már odáig fajult, hogy csak ritkán volt sebességben.

- A hibás elektronika is sok kellemetlenséget okozott. Szakadó hóesésben egyszercsak megállt az ablaktörlőm... a hó meg csak esett és egyre kevesebbet láttam. Aztán beindult.... megint leállt...

Hely hiányában nem tudom sajnos tovább sorolni az előforduló hibák sorát - leszakadt reflektorok, melynek este látjuk kárát... -, de szerintem ez épp elég ahhoz, hogy az autóőrülteket arra ösztönözze, hogy ne nyugodjanak addig, amíg meg nem szerzik a Network Q Rallyt. És ez így helyes. Ez a program a rallyszimulátorok királya !

*Mr.T.*

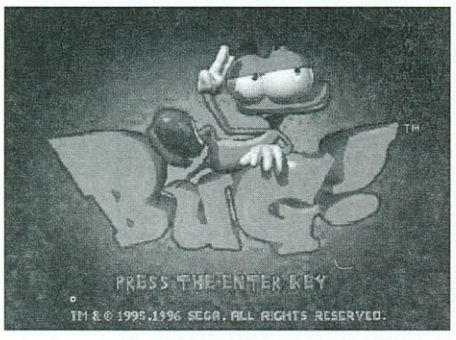
---

# Bug

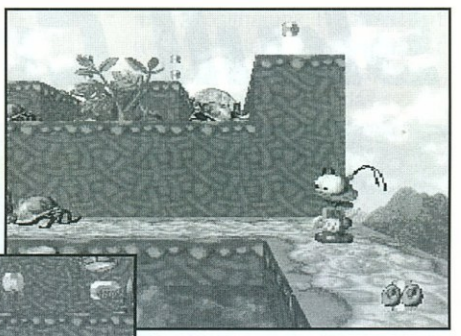
Sokak számára örvendetes volt azaz elhatározás a Sega-tól, hogy betörnek a PC-s játékok piacára. Nekem ez a név mindig olyan játékokhoz kötődött, amik rendelkeztek egy óriási előnnyel a konkurens fejlesztésekkel szemben. Arról van szó, hogy a Sega (kevés kivétellel-amik csak erősítették a szabályt) mindig eredeti és hangulatos programokat adott ki. Ezek kezdetben az arcade-ek alatt hódítottak, később a Master System, a MegaDrive, manapság pedig a Saturn jóvoltából az otthonokban is megjelentek.

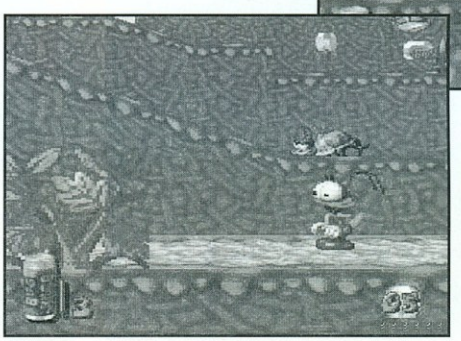
A Sega PC sorozat első darabja tudtommal a Virtua Frighter volt, most itt a Bug, ezt követi majd a Daytona, a Virtua Cop, hogy csak az ismertebbeket említsem.

Mikor jó fél évvel ezelőtt, hosszas beharangozás után kijött Saturn-ra a Bug, az összes konzolos lap, 90% körül értékelte. Akkor nem volt szerencsém kipróbálni, ugyanis éppen a PSX-emet nyúztam, de a leközölt képek alapján elismeréssel gondoltam a Sega-ra, hogy ismét kihoztak egy remek kis ugrálós játékot. Szerencsére most itt a PC-s változat, ami első látásra semmiben nem különbözik az „eredetitől".




A Bug-ban mint a neve is utal rá, bogarakról lesz szó. Egész pontosan CSAK bogarakról, a főhős is az, az ellenfelek is azok, a legkülönbfélék.





Nem is lesz más dolgunk, mint a szépen megrajzolt pályákon végig menetelni közben pedig jó érzékkel kerülgetni bogárfalva gonosz teremtményeit. Sonic-os beütés, hogy ráugorhatunk az ellenfelekre, így tudjuk tisztogatni az utat. A szintek 3D hatást keltenek, esetenként ki-be gyalogolhatunk a képernyőből. Eléggé zavaró, hogy nem lehet leesni az út szélén, csak ha a platform pereméhez érünk, innen lebegő szigetek szállítanak a következő helyszínre.

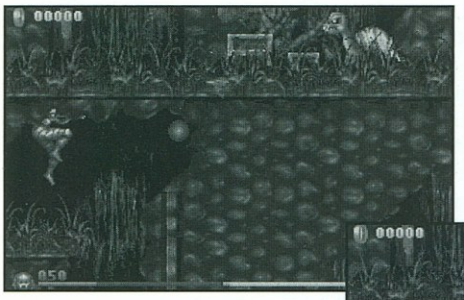
Magam részéről nem rendelkezem nagy jártassággal az entomológia birodalmában, a játékban feltűnő bogarak is csak néha emlékeztettek egy-egy elhíresültebb fajtára.

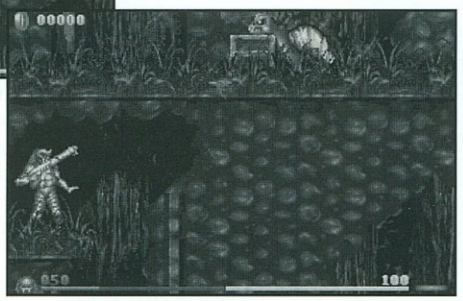
Vitathatatlan érdeme a Bug-nak, hogy nagyon aranyosan néz ki, nincs benne egy icipici vér sem, bátran ajánlom hát a kisebb korosztálynak, illetve az ugrálós játékok szerelmeseinek.

*Csongor the Shoebaron*

# Alien Rampage

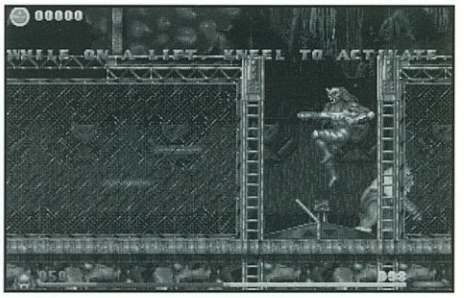
Miután végigszaladtam a Rampage demoján, az első dolog ami az eszembe ötlött, az a Mortal Kombat volt. Nem mintha a két játéknak túl sok köze lenne egymáshoz, csupán emlékszem annak idején sokan brutálisnak, kegyetlennek, a gyerekek megrontójának tartották a MK-ot, mondván csak az agresszivitást





növeli, ebből pedig így is túl sok éri a fiatalokat. Az ellentábor azzal érvelt, hogy itt lehet levezetni a fölösleges érzelmeket, nem pedig a való életben, nincs ebben semmi rossz.

No, ez az egész onnan jutott az eszembe, hogy a Rampage valóságos vérfürdő. A főszereplő, ellentétben sok játékkal, nem egy megnyerő figura, ez már az elején szemet fog szúrni. Valami mutáns-féle lehet, bár emberszerű, az egész testének „csúnya" zöld színe van, kis szarvval a homlokán, hártyás kezekkel, olyan akivel nem szívesen futnánk össze egy sötét sikátorban. Már csak azért sem, mert egy nagydarab lézervetővel rohangál. Ebből már adódik is a játék lényege, menni kell előre a pályán és mindent ami megpróbál megakadályozni ebben, szanaszét kell lőni. Közben fröcsköl a vér, hullanak az ellenfelek,... gondolkodunk, mi is az értelme ennek az egésznek? Persze mindig elfelejtem,



ezeknek a játékoknak nem az a lényege, hogy bármiféle értelmet keressen bennük az ember, menni kell, és kiirtani mindent ami csak mozog a képernyőn.

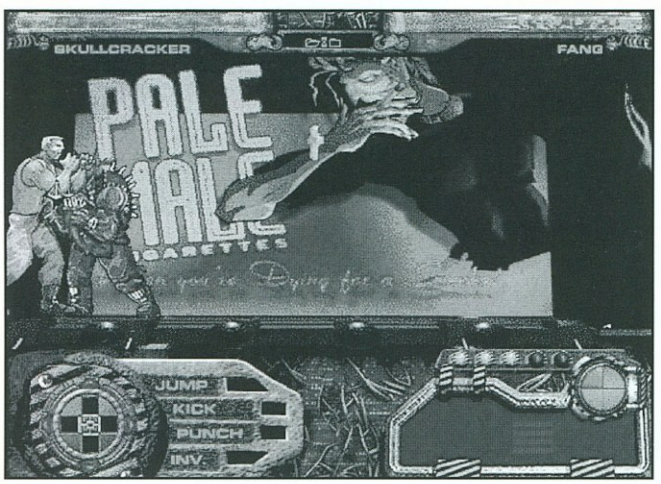
Azért dicséretére legyen mondva a fejlesztőknek, hogy nagyon változatosak az ellenfelek, a tüzet okádó óriás csigától, a hatalmas vérszívó méhecskéig van itt minden, csak győzzük majd a fejünket kapkodni. Egy ilyen programban természetesen elmaradhatatlanok a pályákon felszedhető extra dolgok, ebben sem lesz hiány, gyűjtsük őket szorgalmasan.

A végső változatban közel 30 pálya, rengeteg szörny, még több vér várható. Persze ne higgye senki, hogy Rampage egy amatőr próbálkozás, a demo grafikája egész tűrhető, a végén látható előzetes képek pedig nagyon ígéretesek. Nem mondom, hogy epekedve várjuk a végső verziót, de talán érdemes lesz megnézni.

*Csongor the Shoebaron*

---

# Skull Cracker

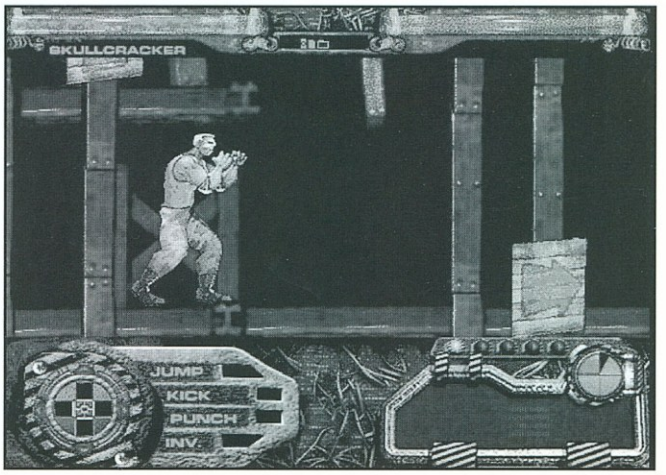



Ez volt az a játék ami végkép kiborított. Mert bár a Rampage nem volt egy nagy durranás, sem grafikailag sem értelmileg, azért ott legalább voltak jó ötletek a pályákon. A Skull szerintem egy katasztrófa, stílusban valami olyasmit képzeljetek el mint a Double Dragon, bár az legalább egy hangulatos játék volt a maga idejében. Egy nagydarab fickóval kell végigverekedni magunkat a szinteken, tudunk ütni, rúgni, meg ugrani. Ezek aztán a lehetőségek! Na jó, később fegyvereket is begyűjthetünk, de a siralmas kép mit sem változik. Az egész rendkívül kaotikus, mindenféle liftek, rozoga padlók és csúnya bácsik között kell, azaz kellene érvényesülnünk ha lenne bárki olyan bolond, hogy szenved vele akár csak egy percet is. Próbálok valami pozitívumot keresgélni, de momentán semmi nem jut az eszembe, hacsak a rajzfilmszerű grafika nem nyeri el a tetszését valakinek. Talán ha valaki a végletekig megszállottja az utcai harcnak tudja értékelni a Skull-t , brutális verekedés, jókora ellenfelek, ez és nem több az egész demo. Szó nincs arról, hogy manapság már nem tudnánk értékelni a kisebb kaliberű fejlesztéseket, hiszen ennek volt remek példája az előző számban az IW-ami nagyságrendben hasonló kategória (egy kisebb csapat fejlesztése), mégis egy jó kis játék volt.

Mellesleg már a demo is csak Win95 alatt futott, most erre mit mondjak? Biztos eladnak belőle pár darabot, nagy az Isten állatkertje! Én óva intek tőle bárkit is.

Akkor már inkább a Rampage, az legalább ötletes... valamennyire.

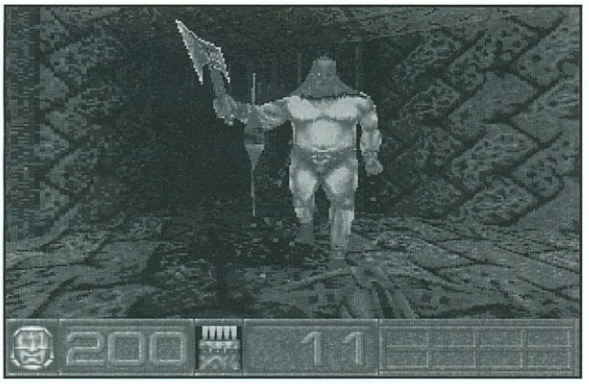
*Csongor the Shoebaron*

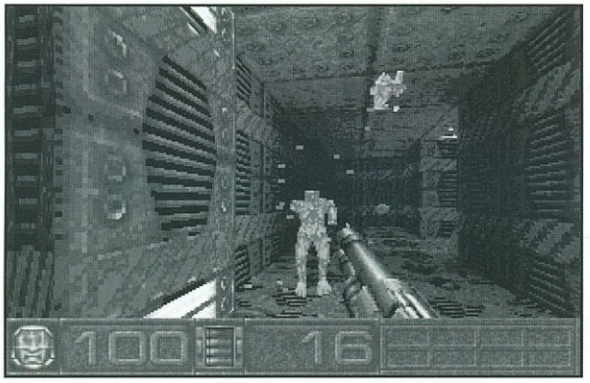


# Chasm

Az utóbbi idők egyik legmegfogóbb Doom klónja (illetve demoja) zizeg épp a gépemen már vagy fél órája, és azon gondolkodom – lehet, hogy tényleg tudnak ezek az oroszok valamit...? Igaz, kissé elkésett a fejlesztésük – mondjuk a két évvel ezelőtti karácsonyi játékpiacon szanaszét kaszálhatták volna magukat egy ilyen játékkal, de manapság a Duke3D és a Quake árnyékában már csak a snecikre (gy.k. szélhajtó küsz) lehet pecázni. Kár, hogy a demo csak egyetlen pályát tartalmaz, és onnan sem tudtam kijutni. Nagy valószínűséggel megállapítható, hogy bizonyára csak a briliáns kód bemutatása volt a cél eme demonstráció megalkotásánál.

Na nézzük csak, mit tudnak Szásáék az Ural lankás lejtőin dideregve. A Chasm egy igen korrektül megírt kóddal rendelkező, alapvetően a Doom stílusára épülő 3D-s lövöldözős program. A kód korrektségét dicséri, hogy a szerkesztőségben „gagyi"-nak becézett, kissé idejétmúlt teljesítményű hardverrel rendelkező, IBM PC „unkompatibilis" típusú személyi számítógépen (486DX2/50 8MB RAM) nagyon meggyőző sebességgel futott. Az otthoni P120-on igazából csak smooth-tabb lett a dolog, ami megint a jól megírt kódot üdvözíti. A grafika mozgatása kevésbé darabos mint egy lassabb gépen, szépen úszik el mellettünk a fal, alattunk a padló. A legelőször a Doom-ban alkalmazott nézőpont-fegyver himbi-limbi-t is nagyon jól lekoppintották Igorék, egyszóval szépen összehozták.



Most a játék negatív és pozitív tulajdonságait szeretném „majdnem pontokban" felsorolni:

Negatív

- nincs szintkülönbség a pályán, azaz nincs se lépcső, se lift, se hasonló dolog - ez ma már igen „villanykörte" dolog
- az előző pontból egyenesen következik, hogy a játék térképe valójában 2D-ben van megtervezve – mint a Doom-nál – és ebből van felépítve egy 3D-s világ
- a demoban nincs SVGA opció. Egy manapság átlagosnak számító PC (P90) azért ennyi grafikát meg tud mozgatni SVGA-ban is, főleg ha ilyen penge agyak írják hozzá a kódot. Szóval kéne.

Pozitív

- az ellenségek – a Quake-hez hasonlóan – poligonlények, ami annyit jelent, hogy egy monster minden oldalról körbejárható. Az alkalmazott módszer nagyon sokféle mozgatási lehetőséget is felkínál, egy csikóhal akár electric-boogie-zhat is - ha a tervezők úgy akarják. Ha egy monstert lelőttük, akkor sem a „mindig az egyik felemet mutatom" Doom stílusú hullán gyalogolunk keresztül.
- az ellenfeleknek (már amelyiknek) külön lelőhető a keze, a feje, stb.. – ez valami hatalmas ötlet. Ez az a dolog, amit a Quake-ben megígértek, és nem sikerült valami fényesen. Nem így a Chasm-ben. Van az a bolondsipkás figura. Ha lelőjük a jobb kezét, akkor nem tud korongokkal dobálózni. Persze nem adja fel. Ha a közelünkbe ér, elkezd harapdálni, illetve a megmaradt kezével karmicsolászni. A lövés irányzékát kissé megemelve igen korrekt idegközpont-amputációt is megvalósíthatunk. Ha a mostert a jobb oldalán lőjük meg, akkor megrándul a jobb oldala, stb... igen látványos megoldás.
- a Quake-ben alkalmazott fényforrás-árnyék játék sokakat meggyőzött arról, hogy ez nagyon fontos dolog, és baromi sokat dob egy játék színvonalán. A Chasm-ben nagyon szépen meg lett oldva ez a dolog is. A lövedékek megvilágítják a falat (mint a Descent-ban – tök jól néz ki), a falba épített fényforrások pedig csak egy bizonyos távolságot világítanak be. A forgótükrös villogó is hatalmas ötlet, ráadásul az előbb említett távolságfüggő bevilágítás erre is érvényes. Mint említettem, nagyon sokat dob a játék színvonalán.

Végszó. A Chasm igen ígéretes 3D engine-nel rendelkezik. Ha a hiányosságokat pótolják, és főként lesz SVGA mód benne, akkor nem lesz rossz dobás. Én minden bizonnyal végig fogom nyomni egyszer.

*SAKMAN*

# M.A.X.

Voltál már „Mech Commander", egy robot, emberi aggyal? Végülis nem mondhatom, hogy biztosan nem, mert volt már néhány hasonló alapindítású játék. Minden esetre a M.A.X-ben is egy ilyen típusú vezető feladatait kell ellátnod. A cél is teljesen szokványos, megfelelő bázis létrehozása után, harci egységeid segítségével világokat hódítani meg, az ellenség leigázásával, elpusztításával.

A program számomra egyik legfantasztikusabb tulajdonsága, hogy Te döntheted el, hogy a real-time vagy a körökre épülő játékmenetet választod. Ez engem teljesen feldobott, hiszen van aki a gyorsan pergő, éles helyzeteket szereti, míg mások a nyugodt, megfontolt és átgondolt taktikázást. A M.A.X. pedig mindkét játékstílust lehetővé teszi. Emellett akár szabályozhatod a játékosok rendelkezésére álló, egy körre jutó időt is, felpörgetve ezzel egy kicsit a játékmenetet. Bombajó!

A Training Missions segítségével gyorsan képet kaphatsz a játékról. Emellett bármiről kérhetsz információt, a help menü tökéletesen elmagyaráz és bemutat mindent. Persze csak az alapokat, de kezdetnek megteszi. A finomságok felfedezése rád vár! A programban minden játékos egy klán vezetője. A föld kincseinek kiaknázásával (ásványok, olaj, arany) újabb és újabb épületeket és alakulatokat hozhat létre, melyekkel teljesítheti küldetéseit. Az épületek energiaellátását erőművekkel kell biztosítani (ezek kapacitása a típusoktól függően limitált, erre figyelj). Növeli a program realitását az is, hogy az új épületeket, ha nem közvetlenül a másik mellé építed, össze kell kapcsolni a megfelelő objektummal (tiszta Sim City). Mindezek miatt jó ha előre megtervezed mit és hova telepítesz majd, és ennek függvényében építkezel. Ezt a tulajdonságot egyébként az ellenfél bázisának támadásakor is jól ki lehet használni. A talajban lévő erőforrások hollétét persze fel kell majd derítened (mint a geológusok a Settlersben, csak itt a Surveyors-nak hívják őket). A nagyobb épületeket a Constructor, a kisebbeket az Engineer alakulatok hozzák létre. Ehhez, mint mindig, rendelkezned kell a megépítéshez szükséges anyagokkal. Az építkezések ideje változó, ennek részleteit majd kitapasztalod magad. A katonai és egyéb alakulatok létrehozásához speciális objektumok szükségesek. A Light Vehicle Plant képezi például a felderítőket, a mérnököket, bulldózereket, személyszállító páncélosokat, javítókat stb. A Heavy Vehicle Plant pedig a „keményebb" egységeket; tankokat, ágyúkat, rakétakilövőket, stb. Nem hiányzik a programból az egységek javításának és továbbfejlesztésének lehetősége sem. Ez alkalommal ezt is egy speciális épületben kell megoldani (depot).

Mindezekből kiderül, hogy a M.A.X. egy olyan „mindent bele" program, amit érdemes kipróbálni. A több mint hatvan vízi-, szárazföldi- és légiegység tartogathat még meglepetéseket számunkra. Tudom, hogy hányan égtek most Red Alert lázban, hiszen a szerkesztőségben is csak úgy forr a levegő. Azért remélem szántok egy kis időt erre a programra is, nem fogjátok megbánni. A M.A.X-nek hangulata van, méghozzá nem is akármilyen. A hanghatások, a grafika és persze elsősorban a stratégiai rész is lenyűgöző. Ráadásul a program minimum konfigurációval is élvezhető (486-66, 8 MB RAM), bár az ajánlott erőművel az igazi (pentium, 16 MB RAM).

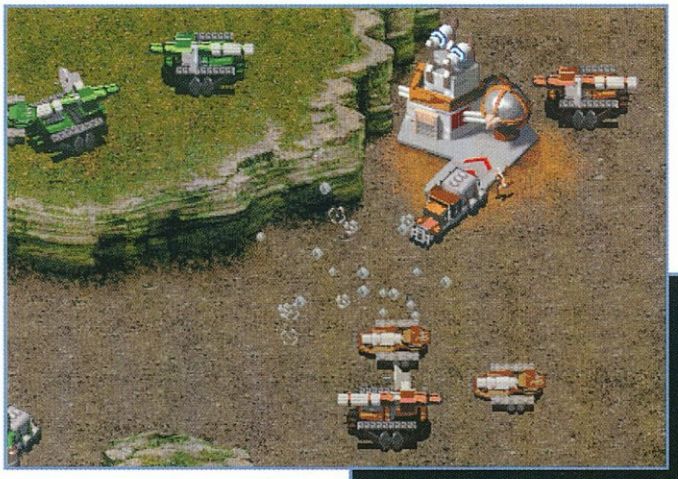
*Lily*

# KKND



A stratégiai játékok kedvelőit mostanában igazán elkápráztatják a fejlesztő cégek, sorban jelennek meg olyan programok melyek igazán megdobogtatják a stratégák szívét. A furcsa nevű KKND, mely a **Krush Kill 'N Destroy** rövidítést takarja, igazi unikumnak készült, bár erősen látszik rajta némi C&C és Warcraft beütés. Ez azonban nem a hátrányára, hanem az előnyére válik a programnak.

Az alapsztori szerint a 25. században járunk, mikor is a mutáció mértékénél már csak a technikai színvonal magasabb. A szokásos 3. világháború sztorira nem tér ki a játék, azonban sejteni lehet valamit, hiszen a mutációk csak úgy nem fordulnak elő. A demo verzióban a piros színű csapattal kezdünk, kikről igazából sajnos semmi nem derül ki azon kívül, hogy igencsak szeretik a gyilkolászást. Mint minden ilyen típusú játékban, itt is gyűjtögetnünk kell, bár a rendelkezésre itt csupán némi olaj áll, melyeket kis bugyborékoló tócsák jeleznek a talajon. Ezeket kell kitermelnünk ahhoz, hogy némi anyagi hátterünk legyen az építkezéshez.



A helyhez kötött kitermelés egyébként érdekes dolgokat von maga után, hiszen nincs meg a kötöttség az egymás mellé építgetéssel kapcsolatban, legalább is ami a kitermelést illeti. Jobban figyelnünk is kell ennek következtében a kitermelő egységre, hiszen előfordulhat, hogy iszonyú messze kerül a bázistól a kitermelő egység. A begyűjtést egyébként pofás tankereken végezhetjük el, a mozgásuk és az intelligenciájuk nagyon emlékeztet a C&C harvestereire.

Épületekből nem lesz hiány, hiszen a szokásos védekező, építgetős és gyártó egységek is rendelkezésünkre állnak. A hierarchikus felépítés természetesen itt is él, így ennek jegyében nem építhetünk mindent rögtön a játék elején, hanem fokozatosan melegedhetünk bele a játékba. Ugyanez igaz a harci és egyéb járművekre is, megfelelo épület nélkül nincs esélyünk komolyabb fegyvereket termelni.

Ha már a fegyverekről esett szó, nézzünk körül egy kicsit ezen a területen. Ugyanúgy gyalogos, közepesen felfegyverzett motoros és nehéz járművekkel is találkozhatunk. A gyalogosoknak itt sincs nagy értéke, bár tömegével nagyon hatásosak lehetnek. A közepes egységek már jobbak (tök jópofák is előfordulnak, pl. a motoros bukósisakos, vagy éppenséggel valami kétlábú állat hátán lovagoló ipse), de az igazi nagyágyúk csak ezek után jönnek.

A próbajátékok során először a skorpióval fogunk találkozni, mely kiköpött skorpió és arról lehet megismerni, hogy szép nagy tűzlabdákat dobál az ellenség felé. Persze akad ellenfele is, hiszen az ellenség igen komoly egységekkel rendelkezik. Nagy rakétás kocsik, meg napalmos tankok színesítik az ellenünk felvonultatott haderőket, így igencsak nehéz dolgunk lesz, mint azt kitalálhattátok.

Igazából az első ismerkedés mindjárt elég lelombozó lesz, hiszen a gép iszonyatos csapásokat igyekszik majd mérni ránk, és ez a legtöbbször sikerül is majd neki. Úgy látszik az egész játék folyamán nem lankadhatunk majd egy pillanatra sem.

Érdemes még megemlékezni a játék grafikájáról, hiszen full SVGA-ban röfög a játék. Igazából nem éreztem túl lassúnak a dolgot, bár mindenesetre eléggé komótosan mozgatja a pályát a gép.

Az egységek mindenesetre nagyon jól néznek ki, igazi profi kidolgozás jellemzi a grafikát. Nem tudom mennyire lesz sikeres a játék, de az mindenesetre már most látszik, hogy igencsak számítanunk kell erre a csodára, már csak azért is, mert az Electronic Arts neve fémjelzi a játékot.

*Bear™*

ps: Nagyon fontos és a CD magyarázó szövegei közül kimaradt egy dolog, méghozzá az, hogy a program mellé adott UNIVBE programot installálni és futtatnunk kell!

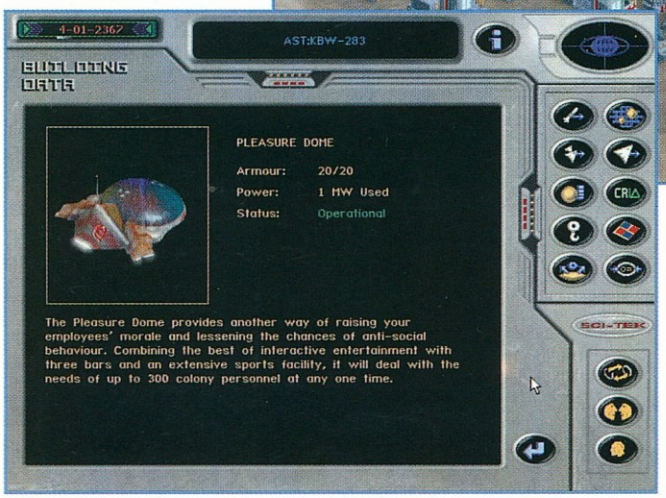
# Fragile Allegiance

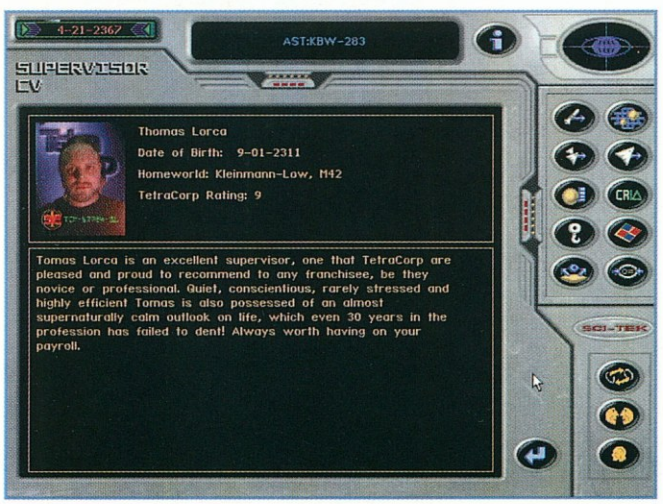
A Gremlin nem igazán jeleskedett eddig a stratégiai játékok piacán, hiszen mindössze egy alkotás jelent meg tőlük K240 néven még Amigára. Ennek ellenére a progi egy csúcs stratégiai űr kereskedőjáték volt, mely minden hibája ellenére nagyon jól sikerült. Nos, ideje volt úgy látszik leporolni a projectet, így a Gremlinnél is elővették a terveket és megszületett a furcsa nevű Fragile Allegiance. A játék alapsztorija nem változott, mindössze a kiegészítő feladatok és persze a megvalósítás fejlődött.

A TetraCorp, mely egy világméretű kereskedelmi szervezet minél több bolygót kíván bekebelezni a kereskedelmi hálózatába. Természetesen mi leszünk az alanyai a hódításnak is beillő kolonizálásnak. A csillagtérképen sorban sorakoznak a csillagok, így könnyen kiválaszthatjuk majd, hogy melyiket szeretnénk elfoglalni. Akadnak persze jellemzői egy kolóniának, melyeket muszáj lesz betartanunk.

Tehát a kolóniánkat a populáció nagysága és fejlődése, a biztonság, az életfeltételek és az energiaellátás határozza meg. A fejlődést a kolóniáknál és persze a galaxisban a kibányászott ércek jelentik, hiszen minden építményünkhöz és termékünkhöz ezekre van szükség. Ha ezeket az alap dolgokat már jól betanultuk, akkor nincs más dolgunk, mint hogy a milliónyi kis ikon között eligazodjunk. Nem lesz persze könnyű, hiszen a fejlesztéseket sem azonnal kapjuk meg, így nagyon kell igyekeznünk, hogy fenn maradjunk a harcban, harc ugyanis lesz, hiszen nem csak vágyunk arra, hogy kialakítsunk egy galaxist átfogó kereskedelmi rendszert. Szerencsére fegyverzetünk igencsak jónak mondható, legalábbis a játék vége felé. A bolygók kolonizálásához mindenféle hajóra lesz szükségünk, így a játékidő jelentős részét az űrben fogjuk tölteni. Lesznek huncutságok is, melyek megnehezítik majd a feladatunkat, de hát mit is várhatunk egy olyan programtól, mely már az első részében is igencsak megnehezítette az ember életét. Amire még érdemes kitérnünk, az a játék grafikája, hiszen nagyon pofás számítógéppanel stílusú az egész kinézet. A forgó-pörgő lerenderelt animációk külön feldobják a játék összhatását.

*Bear*



HUNTER

ARMY

# Discworld 2

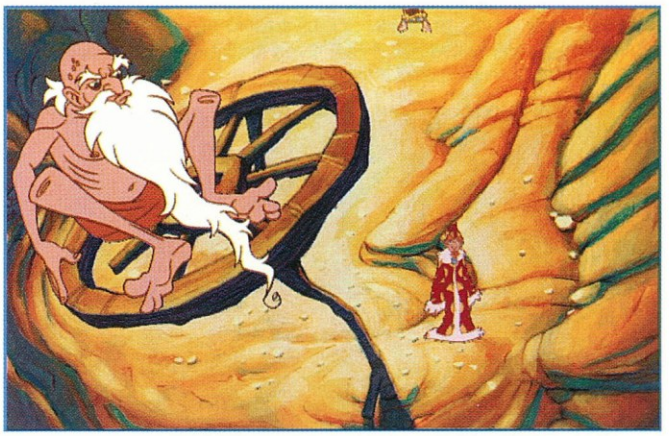


Igen, igen!!! Nem csalás és nem ámítás. Megérkezett minden idők egyik legszebb (és reméljük legjobb) kalandjátékának a játszható verziója. Volt már egyszer egy ismertető, melyben leközöltünk néhány nyálcsorgató képet, de azért az az igazi, amikor irányíthatjuk kedvenc varázslónkat.

Amint megérkezett rögtön hazavittem kipróbálni. Kicsit féltem, mivel korunk szuper oprendszerén volt csak hajlandó elindulni. Arra azért roppant kíváncsi lennék, hogy mit kellett Kapu Vilmosnak csinálnia a Psygnosis-nál ezért a jócselekedetért.
Még szerencse, hogy a Discworld készítői nem amatőrök és az

akadályokhoz képest (Win95) fantasztikus munkát végeztek. Az animáció tökéletes, már majdnem Disney minőségű. Az ember beleborzong abba, ha belegondol, hogy még csak 1996 végét írunk. Mi lesz itt két év múlva? Már most elkészítették a tökéletes kalandjátékot! Lehet ezt még felülmúlni? Mindenesetre azt hiszem, hogy az elkövetkezendő két évben óriási áttörés lesz a kalandjátékok piacán. Csak az olyan cégek maradnak életben, akik ilyen minőségű produkciókkal tudják bombázni a vásárlókat. Egy apró bug azonban benne maradt a programban. A Sound Blaster 16-os tulajdonosok ne ijedjenek meg, ha kedvenc hangkártyájuk egy kicsit furán szól. ezt eléggé nehezményeztem, mivel Eric Idle hangját eltorzítani felér egy szentségtöréssel.

Az irányítást sem sikerült elrontaniuk, pedig biztosan igyekezhettek. Sok program már ott elvérzik, hogy túl van bonyolítva az irányítása. Megmaradtak a jól bevált egérvezérlésnél, abból is az egyszerűsített fajtánál. Persze nem ülhet tétlenül a babérjain a Psygnosis. Rögtön megjelentek a trónkövetelők. A Discworld 2 komoly vetélytársakra akadt. A Virgin már nyomul a Toonstruck-al, ami bizony elég nagy durranás lesz. Aztán AL Lowe bácsi sem ült sokáig a babérjain. Poliészter öltönyös hőse már a 7. részben hülyíti a csinos hölgyeket. Vetélytárs tehát van bőven, most már csak a játékokon múlik ki lesz az első.



Én személy szerint a Discworld 2-re adnám a voksomat, hiszen az első résszel már bebizonyították, hogy tudnak valamit a fiúk. Kalandjátékoknál sarkalatos pont a megfelelő nehézség. Hallottam bizonyos pletykákat, mely szerint nem lesz annyira gyilkos mint az előde.
Ez egy kicsit felzaklatott első hallásra, de a környezetem erőteljes hatására sikerült lehiggadnom. Nagy nehezen beláttam, hogy nem sok olyan fanatikus van aki szeret görcsölni egy kalandjátékkal. Utólag kapott információk alapján kénytelen vagyok módosítani egy kicsit a fent leírtakat. A játék gépkönyvét átlapozva kiderült, hogy létezik DOS verzió is, mely csak 8 MB RAM-ot igényel. Ez azért elég pozitív, hiszen nem vették el tőlünk, játékosoktól a lehetőséget, hogy válasszunk.
Ez így van rendjén, mindenki döntse el milyen operációs rendszer alatt akar játszani.

*Mocsy*

# Enemy Nations

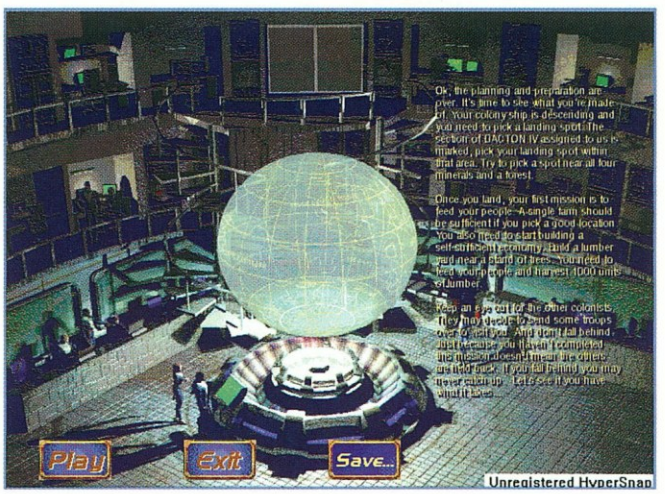
Ugyan a készítők szerint az Enemy Nations semmire sem hasonlít, amivel eddig játszottál, azért valljuk be, ez már az első pillantásra látható, hogy nem igaz. Mint oly sok más hasonló játékban a cél a bolygó teljes uralma, megsemmisítve az ellenséges kolóniákat. Ennek elérése a stílusodtól függően többféle módon is lehetséges. A kolóniád vezetőjeként gondoskodnod kell a gazdaságról és természetesen a katonai feladatokról is. A gazdaság irányítása automatizálható, így csupán a harci részt kedvelők is játszhatnak a számukra kevésbé érdekes rész kiiktatásával. Ennek mondjuk nem sok értelmét látom, mert a programban ez legalább jó, hogy mindkét vonallal kell foglalkozni.

Természetesen a játékhoz tartozik egy kis kerettörténet is, aminek a lényege néhány szóban csupán ennyi: a történet a távoli jövőben játszódik. Egy-egy kolonizálható bolygó felfedezése még ekkor is szenzációs felfedezésnek számít. Ám lévén nem az emberi faj az egyetlen értelmes civilizáció az univerzumban, az ilyen kincset érő területekre más népek is szemet vetnek. Az értelmetlen háború helyett egy-egy kolonista csoportot küldenek a versengő fajok a legutóbb felfedezett bolygóra és a feladatod „csupán" annyi, hogy Te legyél a legjobb.

Második lehetőség (elvileg) nincs.

A kezdetek talán a legfontosabbak. Az űrhajó landolási helyének meghatározása döntő szerepet kap. Az elsődleges fontosságú nyersanyag források (mint pl. a fák, a szén, a vas és az olaj) megléte nélkül nem sok esélyed lesz a győzelemre. Szerencsére a megfelelő ikon aktiválásával mindezek jól láthatóan megjelennek a térképen. A bázis létrehozása után a más játékokból már jól ismert épületeket hozhatod létre a daru segítségével; lakónegyedeket, farmokat, fakitermelőt, különféle bányákat, erőműveket, kikötőket, raktárakat, fegyvergyárakat, erődöket, utakat, stb.

Természetesen a kutatás ebből a játékból sem hiányozhat. Ennek iránya tőled függ, Te döntöd el, számodra mi a legfontosabb. Az építkezések gyorsítása például nagyon hasznos lehet, de azt hiszem az új fegyverek fejlesztésének jelentőségét sem kell ecsetelnem. Úgy tűnik az Enemy Nations ebből a szempontból teljesen logikus és korrekt, de nem hiszem hogy bárkit is elkápráztatna az újdonság varázsával.




Az is megszokott dolog, hogy nem csupán emberekkel, hanem más fajokkal, illetve azok szerepében is próbára teheted magadat. Az Enemy Nations-ban is más és más speciális képességekkel rendelkező népek közül csemegézhetsz. Például az emberek ebben a játékban is teljesen átlagosak, igazán nem tűnnek ki semmiben. A Kintaro nép igen szapora és szerencsére termelékeny farmjaik képesek is ellátni a gyorsan gyarapodó népet. Tudósaik is jobbak az átlagosnál. A Trisekan faj egyedei rendkívül produktív populációt alkotnak. A legagresszívabb csoport a Crimtona, ennek megfelelően harcosaik is kiemelkedő képességűek, pontosan az ellentétük a Blaukupa nép. Ők a védekezés mesterei és emellett nagyszerű gazdálkodók. A Diolian faj tulajdonképpen a tudásnak szenteli életét, és kevésbé intelligens képviselőiből remek gyári munkások kerülnek ki, de az egyéb területeken nem jeleskedik. A Roveldan nép harcosai támadásban és védekezésben egyaránt jók és a gyárakban fegyvereik gyorsabban készülhetnek el, mint bármely más népnél. A Kartugan faj az iparáról és kutatásairól híres, de a természeti kincsek kiaknázásában már kevésbé híres. Bármit is mondtam Crimtona és a Roveldan nép harcosairól, nem árt ha tudod, hogy nyomába sem érnek a Botanes faj harcosainak. Az is igaz persze, hogy ez a nép rendkívül lassan gyarapodik, mondhatni nem túl termékeny. Az Ekoda faj pedig meglehetősen gyenge nép, nem emelkedik ki semmiben. Vajon miért érdemes választani? Talán pont a kihívás miatt! A byarianokról legalább tudjuk, hogy gazdasági rendszerük a legjobb minden népé között, az is igaz, hogy a csatákban kétségbeejtően rosszak. Az egyetlen nép, akikről semmit sem tudunk, a Mendari. Mondjuk ez jó ötlet.

Nagyjából ennyi a lényeg és nem is hiszem, hogy a játék megérne „még egy misét". Minden ígéret ellenére a demo alapján semmi különös. Ha mégsem így lesz, ígérem szólunk róla és én leszek a legboldogabb.

*Lily*

# Hardware News



## Ultrasound Extreme

A Gravis egy évvel ezelőtt hozta ki az Ultrasound PnP sorozatát, azóta nem sok minden történt náluk a hangkártyák területén. Most azonban megint mozgás van körülöttük. Az egyik fontos lépés, hogy végre megérkezett, habár mégcsak beta változatban is, a 2.0-ás Ultrasound PnP driver. Ez csak az egyik fele az új dolgoknak, a másik az, hogy jövő év elején kihoznak egy új hangkártyát Gravis Extreme néven. AZ Extreme-et főleg a játékosoknak szánják, így nem az Interwave chip és RAM-bővítőhelyek kerültek rá. Elővették inkább a régi jó Ultrasound Max-ot, és ráraktak egy ESS AudioDrive FM szintetizátort az alap GF1 chip mellé, hogy biztosítsák a kompatibilitást az összes játékkal. Amelyik játék nem ismeri az Ultrasound-ot, az így végre emulátorok nélkül futtatható lesz az Extreme-en Sound Blaster-ként. Szerintem az Ultrasound után az eredeti Ultrasound Max-nak már így kellett volna kijönnie, de jobb későn, mint soha. Várhatóan jövő év elején érkeznek az első példányok.

Eközben a Creative Labs is fejleszti hangkártya-palettáját, jövő év elejére ígérik az AWE 64 és AWE64 Gold kártyákat. Annyit lehet a dologról tudni eddig, hogy a nevének megfelelően 64 polifonikusak lesznek, és míg a Gold verzión alapban 4 MB RAM lesz, addig a sima AWE 64 PnP-n csak 512 Kbyte. Amint tudunk többet, tudósítunk róluk, és remélhetőleg hamarosan tesztelhetjük is őket.

## F-22 Pro Flight Control System

A Thrustmaster céget valószínűleg nem sok szimulátor-rajongónak kell bemutassam. Professzionális joystick-jaikkal belopták magukat minden PC-s pilóta szívébe - a Pro FCS és az F16 FLCS bár egy-két évvel ezelőtt hozták ki, és még ma is az egyik legnépszerűbb profi joystick. Mik is tették ezeket ilyen népszerűvé? A repülőgépek eredeti irányítókarjával megegyező design, a tartósság, az eredetit elég jól megközelítő "fémes fogás", és élethűen (kissé nehezebben mozgatható) a kar. Lehet(ett) hozzá kapni egy WCS MKII nevet viselő fegyverkezelő-rendszert is, mellyel együtt használva az ember szinte tényleg egy pilótafülkében érezte magát. Az FCS Pro után a 16 FLCS jött ki, melyen nagyon fontos újítás volt a széleskörű programozhatóság.

Ezekről az alapokról indultak az F22 Pro FCS fejlesztésénél- régi joystick-jaik minden előnyös tulajdonságát beépítették továbbfejlesztve az új rendszerbe, így elkészítették az egyik legjobb PC-s joystick-ot. Az F22 Pro FCS talpa fém, mely kiváló tartósságot és masszivitást kölcsönöz neki; az F16 FLCS hibáiból (kissé túl könnyű, üreges érzésű kar) tanulva visszatértek a kellően nehéz, erős irányítókarhoz, mely sokkal jobban visszaadja a repülőgép irányítókarjának fogását. A joy programozását még tovább javították - minden gombra, kapcsolóra, hat-switch-re beállítható a négy normál analóg gameport-gomb egyike. Az F22 Pro-t TQS-sel és Thrustmaster RCS pedálokkal kiegészítve tesztelték a felsorolt játékokkal (AH-64D Longbow, Advanced Tactical Fighters, NATO Fighters, Descent II, HIND, Apache, F-22 Lightning II, US Navy Fighters, Marine Fighters, Eurofighter 2000, Mechwarrior II: Mercenaries), és minddel kiválóan ment.

Az FCS megjelenése óta nem hoztak ki olyan jó joystick-ot, mint az F22 Pro. Kemény, fém alap, kiváló irányítókar, rugalmas és széleskörű programozhatóság, tartós és megbízható gombok és kapcsolók, teljes kompatibilitás a WCS MKII-vel és a TQS-sel, és az FLCS-ben már megszokott teljeskörű kompatibilitás. A tesztelők szerint egyetlen jobb joystick-ot használtak az F22 Pro-nál, az pedig a Lockheed profi szimulátorába van beépítve. Eközben a CH Products sem alszik, végre megjelentette a tavalyra ígért F-16 Fighterstick nevű joystick-ját. 20 programozható gomb van rajta, melyek között egy 8-állású és három 4-állású hat-swith is van, ezenkívül 3 gomb és egy trigger.

## És egy kis 3D egyveleg

Az Integrated Micro Solutions is kihoz egy 3D chip-et, Twin Turbo 128-3D néven. Egy új design-nak köszönhetően több, mint 1 millió tranzisztort pakoltak be egy egyszerű kis 0.35 micron CMOS chip-be, melyet felvérteztek 2D, 3D és video gyorsító funkciókkal. Fontos tulajdonsága, hogy számos memóriatípust támogat (SGRAM, VRAM, DRAM, EDO VRAM, EDO DRAM), és összesen 29 féle memória-konfigurációt, így a grafikuskártya gyártók több különféle teljesítményű és árú változatot tudnak kihozni a különböző felhasználói-csoportok számára. A cég mérései alapján azt állítja, hogy háromszor gyorsabb, mint az ATI RAGE és a VIRGE a 3D-gyorsítás területén. Az új chip-et jövő év első negyedévétől várhatjuk kártyákon.

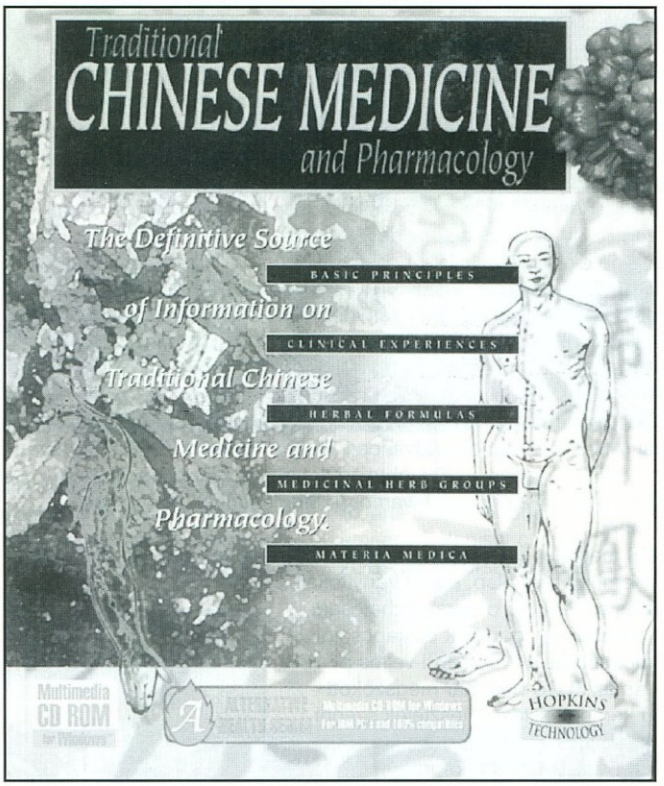
A Hercules is megjelenik a piacon egy új kártyával, Stingray 128/3D néven. Az új kártyájuk video-gyorsítás mellett második generációs 3D gyorsítást kínál a rajta levő 128-bites Alliance ProMotion AT3D chip segítségével, mely 4 MB EDO RAM-mal megy. Előreláthatólag kínálnak majd hozzá 3DFX Voodoo chip-es doughter-board-ot is. És a végére maradt a 3DFX. Készítettek Wizmark néven egy 3D benchmark programot, mely a Microsoft Direct 3D és a hardware 3D-gyorsítók teljesítményét méri korrektül. Véleményük szerint azért volt szükség erre, mert a felhasználóknak nincs szüksége csak alapvető 3D funkciókat tartalmazó gyorsítókra, hanem olyan kártyák kellenek nekik, melyek ténylegesen látványosabb grafikát kínálnak teljesítmény-vesztés nélkül. A 3Dfx újításaira úgy tűnik pozitívan reagálnak a játékgyártók, sok játék készül rá: Tomb Raider (1280x1024!!), Pod (UBI Soft), Grand Slam, Agile Warrior: F111X és Sabre Ace: Combat Over Vietnam (Virgin), Descent 2, Cybergladiators, Hellbender, Mechwarrior 2, Prey, Scorched Planet,... Hibajavításként és kiegészítésként leírjuk, hogy a 3D FX kártya nem feature connector-on kapcsolódik a géphez....

*Charlie*
*sirles@hermes.bke.hu*

# Multimédia tallózó

## Traditional Chinese Medicine and Pharmacology

A mai világban, ahol percenként kiderül valamiről, hogy nem éppen egészséges a használata, illetve kifejezetten káros, akkor unikumként jöhet számításba egy igencsak ősi időkbe visszanyúló kultúra orvosi tanácsai és gyógyszerei. Azt hiszem mindenki első gondolta a kínai orvoslás és nem is tévednénk nagyot, hiszen ez a legismertebb ősi gyógykultúra. A növények és egyéb természetes anyagok használata persze igen nagy tudást igényel, de szerencsére napvilágot látott ez a CD, mely betekintést enged a remek terápiákba és gyógynövényekbe. Jellemző a program szinte kimeríthetetlen adatbázisára, hogy 322 gyógynövénnyel találkozhatunk a CD oldalain, ami igencsak szép teljesítmény. Ezekről és sok másról is nem csak szöveges, hanem képes információt is találhatunk a korongon, persze csak ha engedünk a multimédia csábításának. A növények és szerek ismertetése mellett persze elengedhetetlen a kúrák és kezelések pontos leírása is, hiszen csak így fejtheti ki áldásos tevékenységét a kiválasztott gyógyformula. Nem hiszem, hogy mindenkit érdekelni fog ez a kiadvány, de akik foglalkozni szeretnének a témával, azoknak mindenképpen ajánlott a termék.




## Masterworks of Japanese Painting

Nem megyünk nagyon messze az előbbi témától, legalább is ami a földrajzi elhelyezkedést illeti. Úgy hiszem nagyon sok követője és szeretője van a japán kultúrának, így hát nem is csoda, ha jelenik meg ebben a témakörben is CD-ROM-os kiadvány. Nem is akármilyen egyébként ez a CD, hiszen az 1600 és 1860-as évek közti japán alkotók műveiből válogat úgy, hogy egy japán és egy európai művészettörténész is hozzáfűzi a commentjeit a látott festményekhez. Érdekességképpen egyébként nem csak festmények, hanem néhány speciális japán művészeti módszerrel készített alkotást is láthatunk. Segítségünkre lehet a tallózásban az is, hogy az alkotások csoportokba vannak rendezve úgy, hogy különböző szempontok szerint keresni is lehet közöttük akár AND vagy OR kapcsolat állításával is. Ez nagyon hasznos lehet mondjuk egy témakör keresésénél, ahol speciel mondjuk egy őszi képet keresünk, melyen állatok vannak. A közölt grafikák minősége egyébként fenomenális, maximális élvezetet nyújtanak a nagyfelbontású képek. Egyébként közel 400 kép közül válogathatunk az arhivumban, melynél semmiféle panaszunk nem lehet. Gyönyörködésképpen vagy tanulás gyanánt, de mindenképpen érdeklődésre tarthat számot a kiadvány.

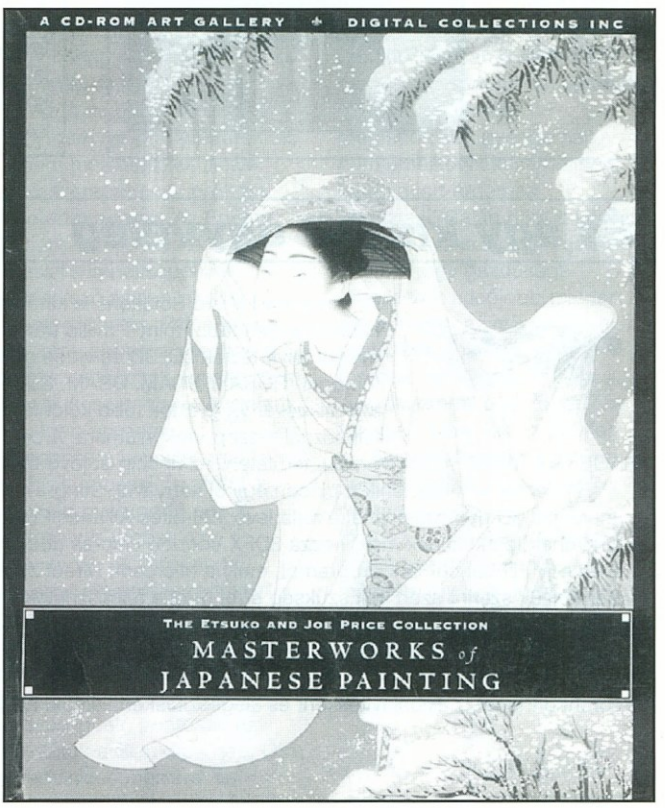
## Forrest Gump

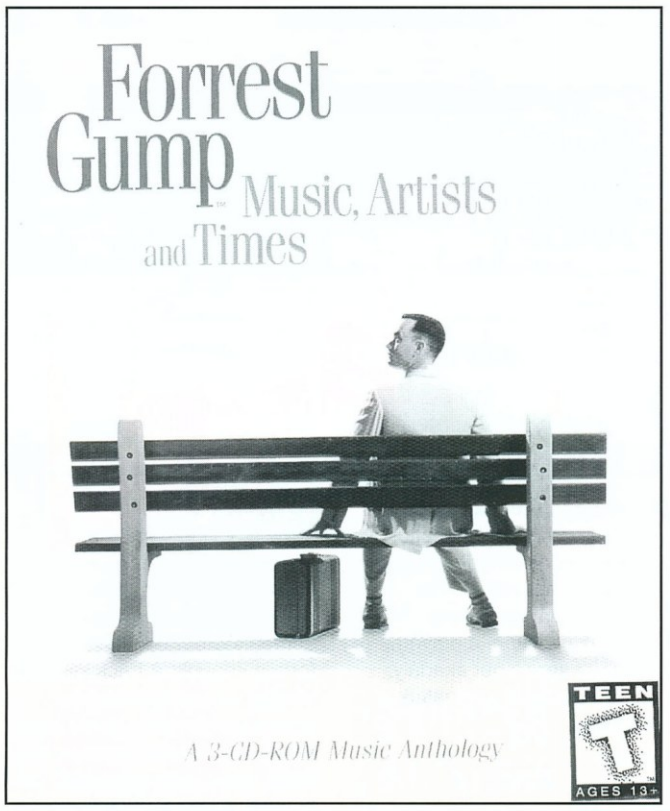
A világ másik részére érkezve egy kiváló filmhez kapcsolódó CD-t szeretnék ajánlani, melyet azt hiszem nem kell különösebben bemutatnom, hiszen a Forrest Gump lassan hozzátartozik az alapvető műveltséghez, legalább is ami az értő közönséget illeti. A CD-nek az az érdekessége, hogy ahogyan végigkísérhetjük főhősünk kalandjait a nagy lehetőségek Amerikájában, ugyanúgy a CD is tág teret nyit arra, hogy megismerjük a gondolkodás változását ezen időszak alatt. Persze ha valaki csak a filmre kíváncsi, akkor ő sem fog csalódni, hiszen igazán exkluzív interjúkat és érdekességeket találhatunk a filmről és a készítésének körülményeiről. A film zene anyagának ismertetése sem marad el, hiszen ezáltal is megismerhetjük az alkotók elképzeléseit. Utolsóként de nem utolsósorban a filmből is találhatunk rengeteg részletet a CD-n, természetesen kiváló minőségben.

## US Geography

Multimédia CD sorozat

E számbeli multimédia tallózónk második részében ismét egy sorozatra szeretném felhívni a figyelmét mindenkinek. Mivel a






tallózóban szereplő CD-k nagy része az USA-ból származik, így nem is csoda, ha egy nagy részük közvetlenül csatlakozik is Amerikához mindenfajta vonatkozásban.

Elmondható ez erről a sorozatról is, hiszen kifejezetten az USA felszínével, geográfiai adottságaival találkozhatunk a korongokon. A CD-k közös jellemzője az, hogy inkább a tanulást szorgalmazzák, hiszen az ismeretanyag bemutatásán kívül (mely általában igen tekintélyes, hiszen az általam látott CD-ken minimum 15000 bejegyzéses enciklopédia szerepelt) mindegyik kiadványban találhatunk egy amolyan kérdezz felelek stílusú Quiz játékot is, mely a CD anyagához szorosan kapcsolódva teszi fel a válogatott komolyságú kérdéseket. Valószínűsítem, hogy ez az USA-ban akár a mezei diákok tanulását is segítheti, azonban nálunk pusztán csak érdekesség lehet. Érdekességnek persze igazán izgalmas a dolog, hiszen mindegyik kiadvány rettentő sok infot tartartalmaz, olyan formában, hogy tökéletesen kihasználja a multimédia segítségét. Rengeteg video felvétel és teljes képernyős felvétel teszi igazán izgalmassá a multimédiás körutazást az USA tájain. A sorozatban eddig 8 kiadvány jelent meg, nézzünk most bele 3-ba.

## The land & Its People

Valószínűleg ez volt a sorozat első darabja, már csak abból kiindulva, hogy itt egy átfogó elemzést kapunk az USA felszínéről és az ott kialakult egymástól teljesen eltérő kultúrákról. Az érdekessége az a dolognak, hogy a kiadvány elindul az Atlanti óceántól és meg sem áll a Csendes óceánig, végigtekinti az összes állam (már pedig akad elég) adottságait.

Természetesen a földrajzi adottságok ismertetésén túl a kiadvány kitér az ehhez szorosan kapcsolódó dolgokra is, így például az adott terület mezőgazdaságára is.

## The Southwest

A hatalmas ország délnyugati részébe kalauzol el minket a következő korong. Ez az önmagában sem kis terület Arizona, New Mexico, Oklahoma és Texas államokat foglalja magában, ezekről láthatunk itt mindenféle érdekességet. Érdekességekben pedig nincs hiány, hogy csak a leghíresebbet, a Grand Canyon-t vagy éppenséggel Phoenix-et vagy Dallas-t említsem.

## The Rockies

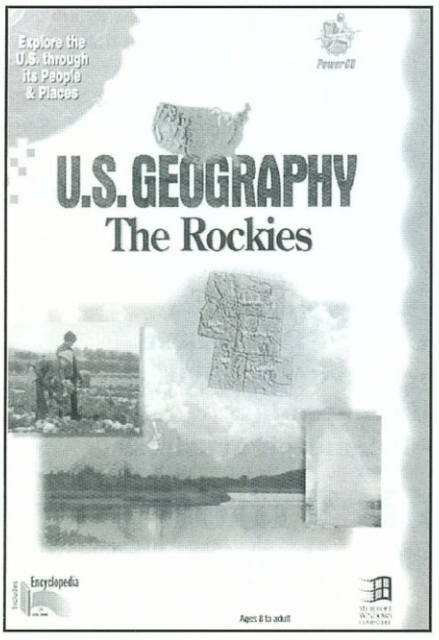
Az egyik legérdekesebb és talán legszebb környéke az USA-nak Colorado, Idaho, Montana, Utah és Wyoming által befogott terület, mely inkább hegyeiről ismert. Nem csoda így, hogy a CD is inkább ezekre a területekre koncentrál, talán a legszebb helyeket és hegyeket láthatjuk itt.

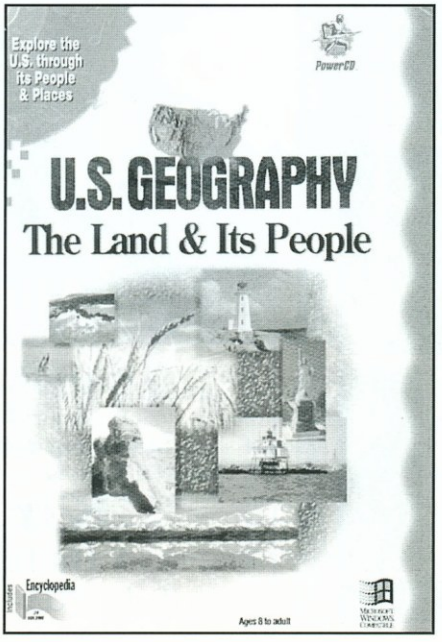
Hírességek pedig bőven előfordulnak, hiszen itt van Salt Lake City, vagy éppenséggel a Yellowstone nemzeti Park.

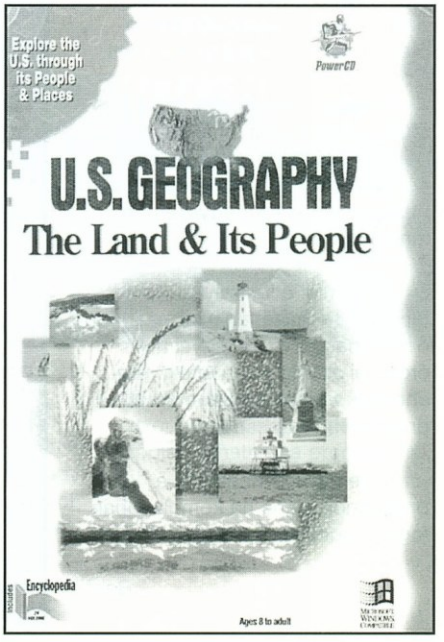
A sorozat többi tagja is hasonló felépítéssel ecseteli az USA tájait és vidékeit, mindenképpen érdemes rátekintenünk egyszer a kiadványokra.

*Bear™*

**A multimédia tallózóhoz az anyagot a KoBaK Kft biztosította.**
**1024 Budapest,**
**Margit krt 29/b**
**Tel./Fax: 325-0484**



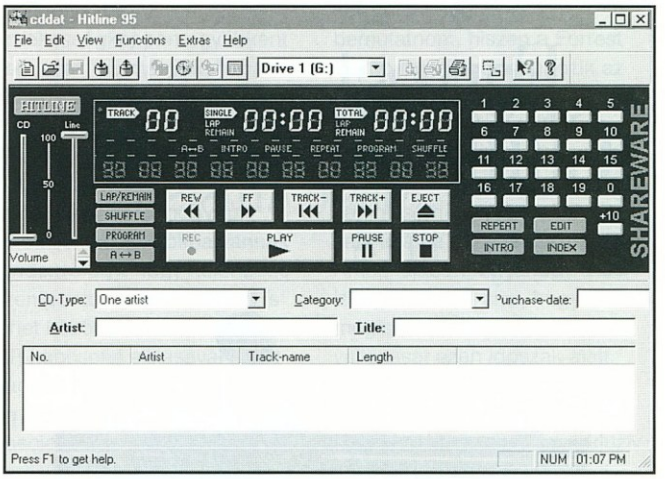
# Zene

A PC-k és persze a multimédia eszközök fejlődésekor rögtön jelentkezett az igény, hogy kedvenc AUDIO CD-nket lejátszhassuk a gépbe épített CD lejátszóval. Nos, születtek is szép számban CD lejátszó programok, melyek több-kevesebb szolgáltatással bombázták a felhasználót. Egy rövid ismertetőt olvashattok most két viszonylag új és persze a CD GURU-n is megtalálható lejátszókról.

### HITLINE 95

Hagyományos kinézetű CD lejátszó, mely gyakorlatilag minden (vagy még több) mint amennyit egy hagyományos CD lejátszó tud (persze a csúcs modellek kivételével). Mindenfajta ismétlés és programozási lehetőség is van a programban. Külön találhatunk egy mixel panelt is, hiszen unikumként keverhetjük a Line és a CD vonal jelét.

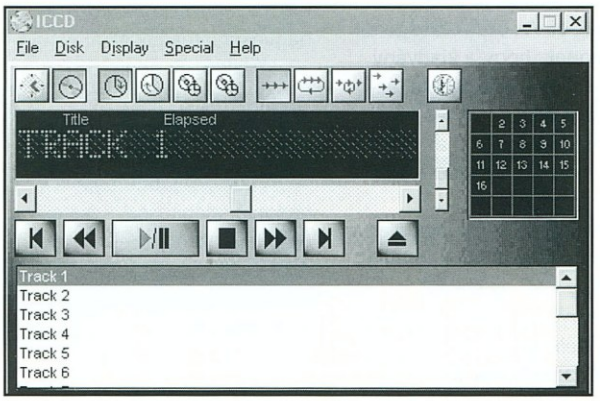
A kijelző mindenre képes amit csak akarunk, mindenfajta időkijelzés és track kijelzést is megtalálhatunk rajta. Ha egész véletlenül több CD meghajtónk lenne, akkor ez sem akadály, hiszen kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikusat. Egy ilyen CD lejátszó programnak elengedhetetlen része a CD-k kategorizálását végző modulok. Itt is természetesen jelen van ez a lehetőség, a behelyezett CD-




ket minden szempontból kategorizálhatjuk, beírhatjuk az előadót és nevet adhatunk a névtelen track-oknak. Ha teljesen saját ízlésünkre kívánjuk beállítani a playert, akkor ez sem lehet akadály, teljesen bekonfigurálhatjuk a kijelzést.

### ICCD 3.3

Az ICCD is nagyban hasonlít az előbbi programhoz, mindössze abban különbözik, hogy egy kicsivel talán kevesebb beépített funkciót találhatunk a programban. Viszont cserébe egy sokkal kompaktabb megjelenítési formát kapunk. A track kijelzője egyébként nekem személy szerint jobban tetszett mint az előző programban, persze ez lehet, hogy csak azért van, mert át lehet állítani a default bugyuta színeket.




# Modul

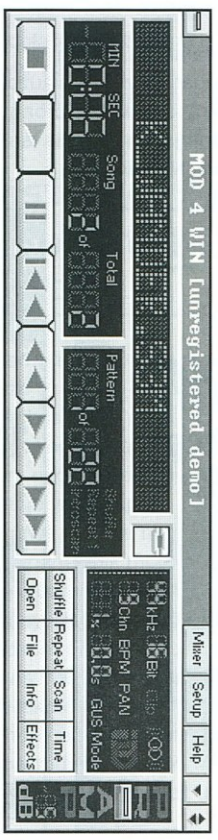
Az előbbi témánkhoz nagyon hasonló a probléma, ha modulokat szeretnénk lejátszani Windows alatt. Szerencsére itt van a Mod4Win, mely igencsak kiválóra sikeredett.

A lejátszó természetesen S3M, MOD és XM formátumokkal is boldogul. Kidolgozottságában egyébként remek a program, a sok huzogató és kijelző egyszerűen fantasztikus.

Itt is, mint a komoly CD-s társainál a kijelző funkcióit szabadon definiálhatjuk. Külön figyelmet érdemel az info és az effekt rész, ahol sok érdekességet találhatunk a programmal kapcsolatban.

Érdemes kipróbálnunk a programot, pláne ha komolyabban foglalkozunk modulok gyűjtésével.

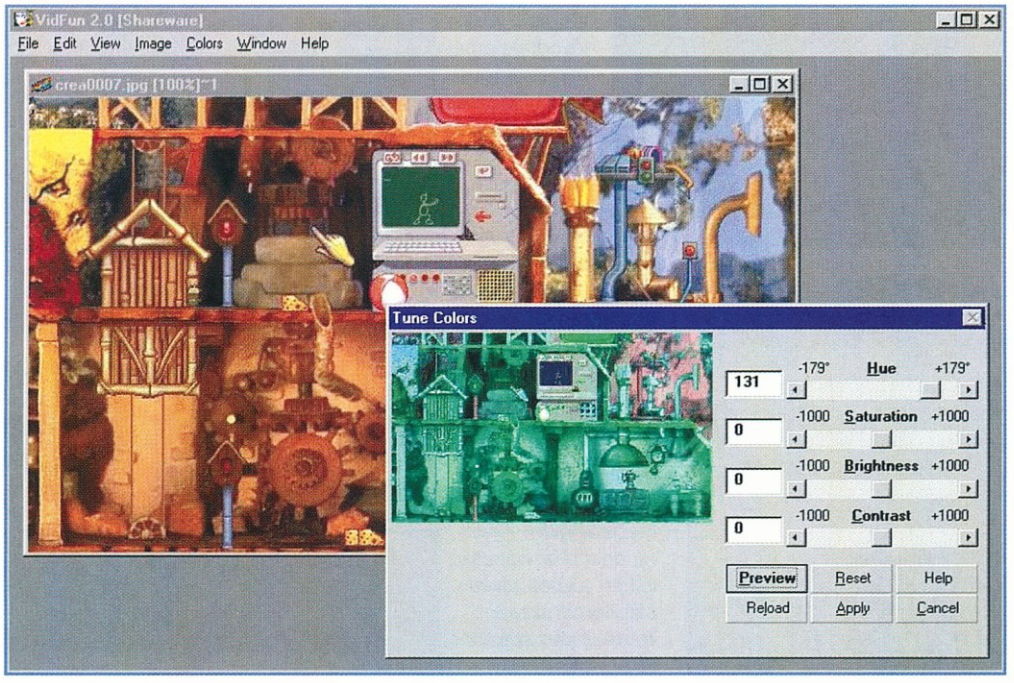
*Bear™*




CD ÍRÁS
PC-re és Amigára
Minőségi alapanyaggal együtt
2.000,-tól!
– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről
Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés
500Ft/nap+letét
Ezen kívül:
- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása
Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

# VidFun 2.0






Nagyon sok ilyen-olyan képfeldolgozó és nézegető program látott már napvilágot, íme most egy újabb, melynek szerencsére van shareware verziója, így a CD GURU olvasói is kipróbálhatják a dolgot.

Ez a program persze nem vágyik egy Photoshop babérjaira, ennél sokkal kisebb a tudása is, de persze gondolom az ára is. Egy ilyen jellegű programtól elvárhatjuk, hogy különböző formátumokra konvertáljon, illetve természetesen azt, hogy némi effekt gyűjtemény is rendelkezésünkre álljon a programmal kapcsolatban.

Szerencsére ezeknek a minimális követelményeknek a program eleget tesz és még ráadásul kapunk néhány extra funkciót. Ami még nagyszerű és persze nem igazán látszik a programról úgy első látásra, az az, hogy nem csak képformátumokat, hanem zenei, sőt anim formátumokat is kezel a program.

Lássunk most egy rövid, inkább kukucskáló jellegű cikket a programról, a teljes ismertetésre amúgy sem lenne hely, meg egyébként is mindenki úgy is fel fogja fedezni a program adottságait.

Az érdekességek az Image menüpontnál kezdődnek, ahol is a képfeldolgozó parancsokat találhatjuk meg. Minden előfordul itt az ismert effektek közül, Dither, Sharpen és társai jelzik, hogy az alapműveletekre igencsak képes a program.

Az Extra effekt pontban találhatunk néhány érdekes dolgot. Nagyon pofás (bár nem igazán ismeretlen a Posterize, a Mosaic, vagy éppen az Emboss. Külön érdekesség az Add Noise és a Add RGB Noise menüpont is, bár a hétköznapi használat során nem igazán lesz szükségünk rá.

Ha egy kicsit lejjebb kalandozunk az Image pontnál, akkor a megszokott Flip és Rotate pontok után ismét érdekességekre lelhetünk a Compute pontnál, ahol is különböző képek között végezhetünk műveleteket.

Nagyon jópofa dolgok születhetnek abból, ha több képpel a matematikában ismert műveleteket végzünk el. Hogy mi sül ki abból ha egy képből kivonjuk a másikat, arról nem lehet elképzelésünk egészen addig, amíg ki nem próbáltuk.

Inkább hasznos, mint érdekes a különböző formátumokra való konvertálás (pl. CMYK) lehetősége. Ezek inkább a profi felhasználásokban válhatnak a javunkra, de azért persze nem baj, hogy tudja ezt is a program.

Miután sikeresen túljutottunk az Image ponton, következzen a Colors menüpont, ahol is egész véletlenül a színekkel foglalkozhatunk. A szokásos mókákon kívül (Brightness, Gamma Correction, Contrast) találhatunk itt néhány extrát a Negative vagy éppen Gray Shades képében. Ha nem vagyunk megelégedve a képek színmélységével, akkor mindenféle típusú képre lekonvertálhatjuk.

Kiemelkedő és mint ilyen említést érdemel a program help kiegészítése, ahol mindent megtudhatunk a program lehetőségeiről.

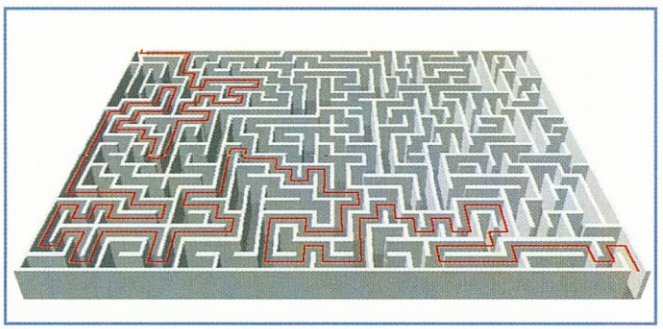
Nem állítom, hogy a mindennapi élet során rendszeresen használni kényszerülünk majd a VidFun-t, azonban érdekességképpen foglalkozhatunk a programmal.

*Bear™*

# Shareware programok

## 3D Maze

Azt hiszem, mindnyájan voltunk már úgy, hogy kétkedve néztünk egy 3D-s labirintust nem találva a kijáratot. Nos, most ezt az élményt ismét elkövethetjük, hiszen itt van ez a nagyszerű program, mellyel ilyen ördöngős labirintusokat készíthetünk és persze ki is próbálhatjuk rögtön a lehetséges megoldásokat. Ha netalántán mégis elakadnánk a megfejtésben, akkor se keseredjünk el, hiszen a gép



segítségünkre lehet a megoldásban is.

## Anihilator Tank

A szimulációs, de leginkább a lövöldözős kategória egyik legszerencsésebb választása lehet a tankokkal vívott küzdelem. Nos ebben a programban pontosan ezt tehetjük, azaz harcolhatunk orrvérzésig az ellenfelekkel, persze úgy hogy mi ne nagyon sérüljünk meg. Minden

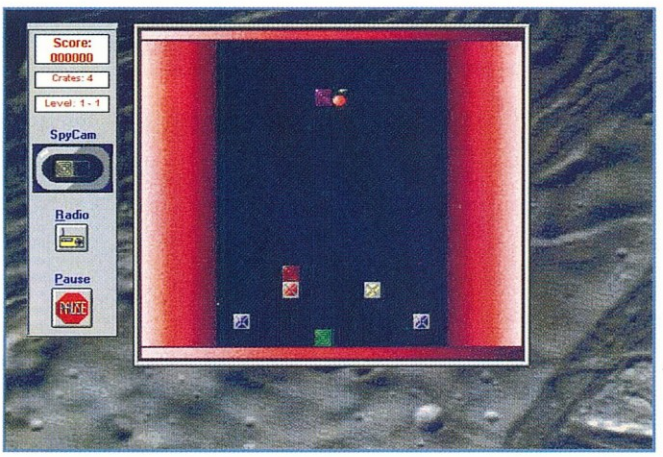
shareware rajongónak ajánlott a remek stílusú és nem utolsó sorban élvezetes játék.

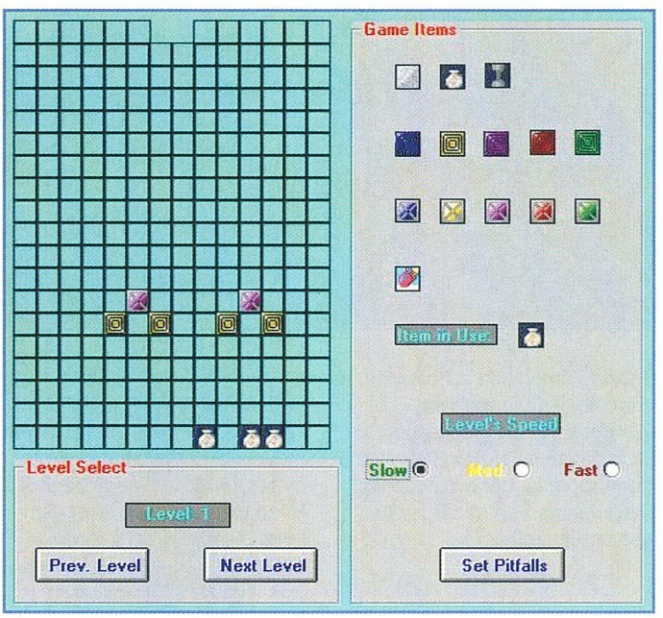
## Avenger

Se szeri, se száma a PC-re megjelent Invaders típusú játékoknak. Nos, mindenki azt hihetné, hogy valamiben azért különbözni fog ez a játék a többitől. Nos, nem tévedtek, a nevében mindenképpen, de egyébként pedig nem különösebben. Ennek ellenére érdemes egy kicsit lövöldöznünk vele, már csak azért, hogy megmaradjon az emlékeinkben a játék.

## Boxes3

Ha már a klónoknál tartottunk, akkor rögtön itt a következő esélyes darab, amelyben kis lehulló köveket kell megfelelően rendezgetni, bár „alig" ismert a játék, azért elárulom, hogy a Tetrisről van szó. Nos, itt inkább a színek dominálnak, a megfelelő alakzatok összeilllesztése során akár még a győzelemre is van esélyünk, bár nagyon ügyesnek kell lennünk. A játékhoz tartozik egy editor is, mellyel saját pályákat is tervezhetünk, ha éppenséggel megunnánk a játékhoz mellékelteket.




## Deathball

Úgy hiszem e játék láttán mindenki visszavonja azt az elhamarkodott kijelentést, hogy a shareware játékok között nem lehet olyanokat találni, melyek megérdemlik azt, hogy foglalkozzon velük az ember. A

Deathball egy Lemmings-szerű játék, amelyben a kis figuráinkat kell eljuttatnunk az egyik helyről a másikra. Ez nagyon egyszerűen hangzik, azonban majd látni fogjuk, hogy korántsem lesz könnyű dolgunk, hiszen rengeteg ármányság és talány vár ránk. Ami érdekessé teszi majd utunkat az a rengeteg logikai feladat és bukfenc, melyek megoldása nélkül bizony csak egy helyben fogunk toporogni, szó szerint. Kalandozók, tehát lehet készülni, íme a feladat.

## Star Gunner

Az Apogee nevét talán nem kell bemutatnom senkinek, hiszen a kiadó cég nevéhez már nagyon sok híressé vált shareware játék tartozik. A mostani alkotást, a Star Gunner-t ha lehet még jobban figyelemmel kell kísérni, hiszen PC-re nagyon ritkán jelenik meg a hagyományos értelemben vett shoot-em up űr lövöldözős. A téma kedvelőinek (főleg akik Amigáztak annak idején) persze van viszonyítási alapjuk, így bizony elég magasan van a mérce a lövöldözős játékok között. A game a szokásos oldal scrollozós kategóriába tartozik, ennek minden előnyével és hátrányával. Űrhajónkat, mely a játék elején még igencsak kopasznak mondható, bizony gyorsan meg kell próbálnunk feltuningolni, mert a növekvő számú ellenféllel csak így

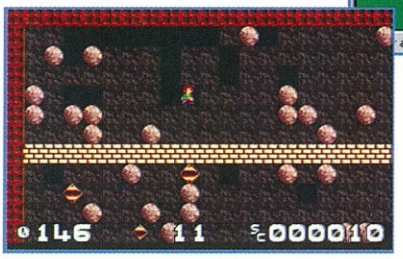
akár még a shareware kategóriában kiadott játékot. Nos, ez a tarthatatlan állapot változni látszik, hiszen itt a Winbrick, az egyik legprofibb PC-s faltenisz egyike. Ami szükséges egy jó faltörőhöz, azzal mind találkozhatunk a játékban. Megszokhattuk már a faltörők evolúciója során, hogy a kezdeti "csak a téglákat kell eltalálni" stílust felváltotta a "potyogó dolgok" stílus. Nos, ebben a Winbrick is jeleskedik, hiszen minden potyog itt ütőváltótól kezdve a lövésig. Persze így

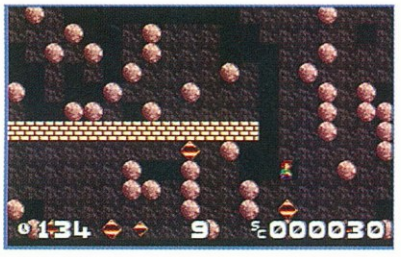
tudjuk felvenni a versenyt. Szerencsére a már viszonylag alacsonyabb árkategóriában is akadnak eléggé használható fegyverek, de ne számítsunk rá, hogy a legelején beszerezhetjük az ultimate weapon-t. Ellenfeleink és a pálya eléggé változatosra sikeredett, bár néha zavaró a rengeteg lövedék támadásnál. Ahogy elmerülünk a játékban, úgy jönnek elő a nehézségek is, hiszen gyakran iszonytató mennyiségű ellenfél is leledzik a pályán.

Mindenképpen érdemes kipróbálni a játékot, ha másért nem, akkor egy jó kis lövöldözésért.

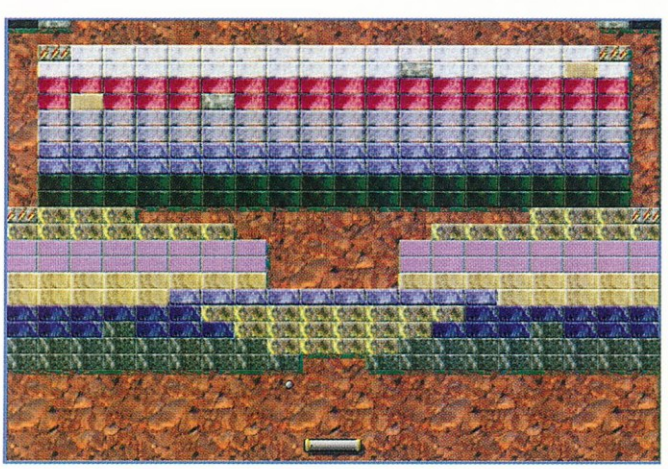
## Winbrick

Mostanság úgy néz ki, leáldozott a falteniszek kora, nem is tudom mikor láttam utoljára egy jól megtervezett

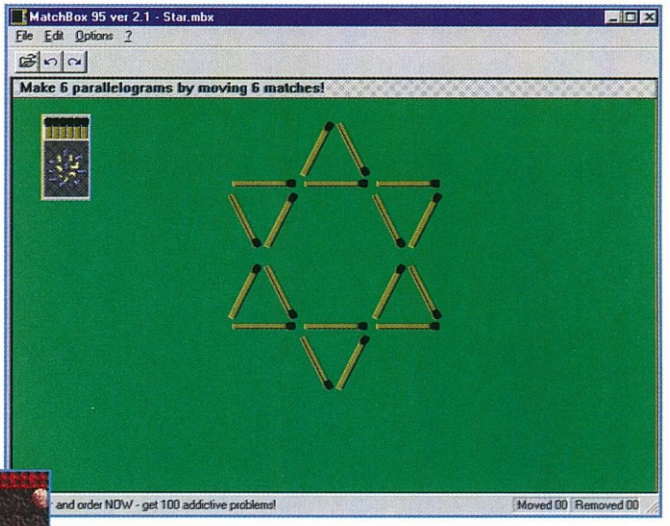



lesz izgalmas a játék, hiszen a megoldások lehetősége is nőni fog. A profin kidolgozott játéknak előfeltétele a remekül megszerkesztett pálya, szerencsére itt sincs semmi gond, hiszen igazán élvezetes lesz végigküzdeni magunkat a pályákon. Most már csak fel kell készülnünk a gyakran szeszélyesen pattogó golyóra és máris mehet a menet.



## Rock




Ha jól emlékszem, akkor épp a múltkoriban reklamálta valaki az Angleren (a fő shareware bubuson) a Boulder Dash éppen aktuális klónját, hogy szenvedélyes gyémánt keresgélését PC-n is tudja folytatni. Nos, hogy még jobb legyen a helyzet, íme még egy klón, mely már tényleg nagyon hasonlít az eredetire. A feladatunk persze a szokásos, úgy kell összegyűjtenünk a gyémántokat és egyéb bonus tárgyakat, hogy lehetőleg ne essen a fejünkre közben semmi ronda dolog. Ez csak első látásra tűnik könnyű dolognak, hiszen a kövek néha úgy vannak elhelyezve, hogy a fejünkre omoljon egy rossz mozdulatra a fél képernyő. Nem kell azonban aggódnunk, mert olyan oltári nehéz dolgunk azért nem lesz, egy kis ésszel simán megoldhatjuk a feladatot.

## Matchbox

Úgy hiszen sokaknak szól ez a program, legalábbis azoknak, aki fiatalabb korukban (vagy éppen most is) gyakran szórakoztak azzal, hogy különböző helyeken fellelhető gyufaszálakkal játszott fejtörő játékot próbálgattak.

A feladat jelen esetben is ugyanaz, a kiinduló ábráp kell úgy módosítanunk, hogy kialakuljon belőle az elvárt alakzat. Persze nem lesz könnyű dolgunk, néha kifejezetten sokat kell gondolkodnunk egy feladványon, de hát erről szól az egész.

## Santaman

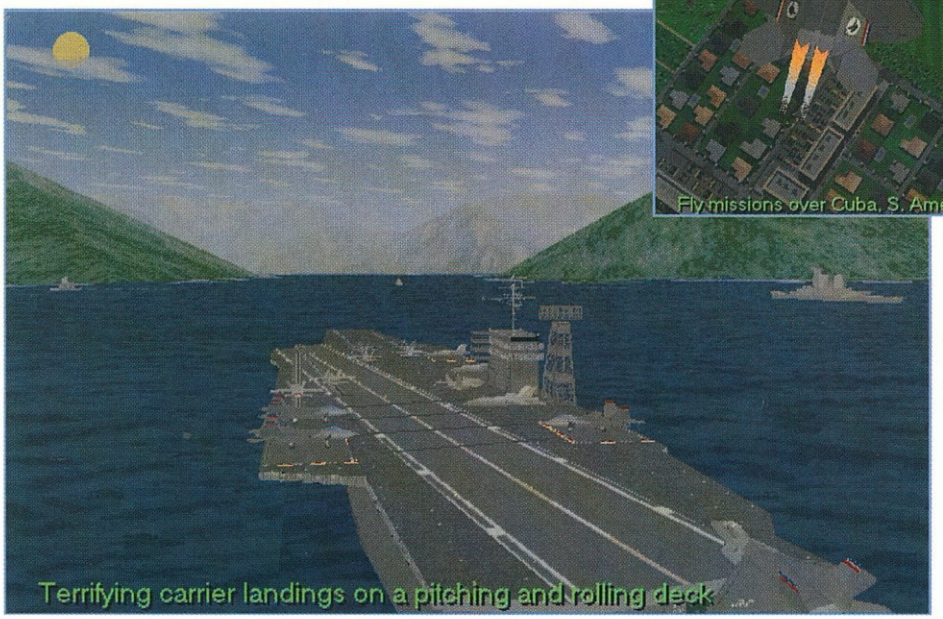
Így az ünnepek előtt hadd ajánljak mindenkinek egy remek platfom játékot befejezés képpen. Főhősünk, ki egész véletlenül piros fehér ruhában pompázik, úgy látszik elvesztett mindenféle fontos csomagocskát és nekünk kell segítenünk abban, hogy visszaszerezze, hiszen közelednek az ünnepek, nem maradhat a miki ajándékok nélkül. A remek platform ugrálós játék igen hamar belopja majd magát a szívünkbe, csak győzzük abbahagyni a játszadozást.

*Bear™*

# Jetfighter III.

Mostanában egyre-másra jelennek meg a Pentium előtti gépek tulajdonosainak szívét fájdító, látványosnál látványosabb repülőgép-szimulátorok. Ezek sorába tartozik a Jetfighter III-as, amelynek demoját megtekintésre ajánlom még azoknak is, akik egyébként messziről elkerülik a szimulációs játékokat. Már csak a képek miatt is érdemes belenézni!

Visszatérve a gépigényre: a demo futtatásához Pentium 90-est (16 mega RAM-mal) jelölnek meg minimumként az alkotók, de azt állítják, hogy a kész verzió működni fog 486/66-oson is, 8 mega memóriával. (Hát, ahogy a grafikát elnézem, vannak kétségeim ezzel kapcsolatban...) Felhívják a figyelmet arra is, hogy a demoban akadnak még különféle hibák, s hogy maximum 80%-os képernyőfelületen és 640x400-as felbontással fut, továbbá helytakarékossági okokból kénytelenek voltak a textúra-készletet csökkenteni. Ígéretük szerint viszont a teljes változatban minden sokkal nagyobb/több/szebb/okosabb lesz. Az említett korlátozások ellenére, a táj fantasztikusan fest már ebben a bemutató verzióban is, s nem csúnyák a tereptárgyak, repülőgépek, hajók sem. Fokozza a vizuális kéjeket, hogy tetszésünk szerint beállíthatjuk, milyen napszakban kívánunk röpködni; az ennek megfelelő fényhatások is remekül sikerültek.



A demoban kétféle harci gépet nyüstölhetünk: a jól ismert F/A-18 Hornetet és a szimulátorok legújabb sztárját, az F-22 Lightninget. Négy gyakorlófeladat keretében próbálkozhatunk légi és földi célpontok megsemmisítésével, valamint az anyahajó-fedélzeti le- és felszállással. A küldetések időtartama itt korlátozott, pár perc után véget ér a játék (ha belénk durrantanak, vagy belekanyarodunk egy hegyoldalba, akkor persze még előbb). Szóval nagy kalandra egyelőre – a teljes verzió megjelenéséig – ne számítsunk. Ennyi idő igazából csak arra elég, hogy elgyönyörködjünk a látnivalókban, s belekóstoljunk a repülőgép irányításába.

Az újabb repülőszimulátoroknál már megszokott módon, a gép műszerfalát alapesetben nem látjuk a képernyőn, a kijelző monitorokra külön gombnyomással válthatunk át. Ez jó abból a szempontból, hogy sokkal nagyobb a látóterünk, jobb a kilátásunk a kabinból. Ugyanakkor zavaró egy kissé, hogy ha valamelyik műszerre akarunk vetni egy pillantást, akkor a külvilágból nem látunk semmit. Ezt a problémát azzal hidalták át, hogy a HUD mellett – amely a „szélvédőre" kivetítve mutatja meg a repüléshez és a célzáshoz szükséges legfontosabb adatokat – feltüntettek egy változtatható hatótávolságú radar-kijelzőt is. Így már ritkán szorulunk rá a műszerfal tanulmányozására.

Tapasztalatom szerint a gépek kezelése, kormányzása nem nehéz, nem is túlságosan bonyolult. Ha szabad véleményt formálnom a Jetfighter III-ról pusztán a demo alapján, akkor azt mondanám, hogy ez a program inkább a látványosságra, a pergő akciókra épül, kisebb a szerepe a repülés valósághűségének és a stratégiai/taktikai megfontolásoknak. Mindezt nem lekicsinylésnek szánom. Az ilyen típusú játék nagyon élvezetes lehet, a szimulátorokkal most ismerkedők számára pedig kifejezetten ideális: nem veszi el a kezdők kedvét a realisztikusabb repülős programokra jellemző, részletekbe menő kezelésmód.

Végezetül kedvcsinálónak megemlítek még néhányat a teljes verzió – ígért – jellemzői közül. Kilencvennél több küldetésben vehetünk majd részt, mintegy 3,5 millió négyzetmérföldnyi, a valóság alapján modellezett terület fölött. A földrajzi pontosság mellett a repülőgép sebességének és magasságának megfelelő látvány is valósághű lesz. Az ellenség és a saját kísérőgépünk pilótája roppant intelligensen fog viselkedni (lehet, hogy még nálunk is intelligensebben). A játékhoz tartozik majd egy képes enciklopédia is, félezer fotóval és rajzzal. S még egy apróság, amellyel eddig inkább az autóverseny-programoknál találkozhattunk: repülőgépünk dekorációját saját ízlésünk szerint tervezhetjük meg.

*Gémóver*

# Nascar 2



Sokszor megemlítettem, hogy nagyon rendesen el vagyunk mostanában látva autós programokkal. Hogy csak a legutolsókat említsem a Need for Speed SE, Screamer 2 vagy a sokat dicsőített Network Q Rally Championship. Az autós özön - általam ismert - legutolsó tagja a Nascar 2.

A Nascar a megjelenésekor hatalmas sikert aratott, nemcsak a számítógépes berkekben, hanem a hozzáértők soraiban is. Sőt, a Nascar Szövetség támogatta is a program továbbfejlesztését. Ez annak volt köszönhető, hogy a Papyrus Design fejlesztői csapatanának sikerült azt az atmoszférát is létrehozni a játékban, mint amilyen a versenyeken uralkodik.

„Érzed ahogy kalapál a szíved... összeszorul a torkod... minden lélegzetvétel végigégeti a torkodat... ne feledd.... EZ CSAK JÁTÉK !

Próbáltad már valaha is megzabolázni 700 ló erejét? 180 mph-s sebességgel kanyart bevenni úgy, hogy körülötted mindenhol autók vannak? Olyan környezetben ahol a győztes és vesztes között csak egy hajszál áll.

Vigyázat: függőség veszély !

A méltán sikeres Nascar eredményeképpen itt a Nascar 2, ami minden területen nagyobb élvezetet nyújt, mint az elődje. Szó se róla, nem kis teljesítmény. A Nascar 2-ről el lehet mondani, hogy sokkal „finomabb", aprólékosabb mint az elődje volt. Mivel a Nascar szövetség is támogatta az elkészültét, majdnem 100 levédett Nascar tulajdon is található benne - pl. a pályák, a csapatok, a kijelzők, az autók... szinte mindent levédtek.

Két jelentős újítás található a játékban. Az egyik az „Arcade" mód, aminek segítségével inkább a vezetés és száguldás kerül előtérbe azok kedvéért, akik inkább csak „padlóig akarják nyomni a pedált". másik ilyen fontos újítás az, hogy a csapatfőnök végig tanácsokkal lát el a versenyek során. Úgy veszi észre, hogy túl gyorsan megyünk, szól, hogy lassítsunk. Valaki meg akar előzni balról, szól, hogy nyomjuk a gázt és húzódjunk balra.

Az újdonságok közé sorolható például a vezetői segítség, például az automata fékezés, kanyarkorrigálás... Ez mondjuk jelentősen csökkenti a játék élvezetét, a de kezdő játékosoknak nagy segítséget jelenthet.

Modemen keresztül ketten, hálózatban pedig nyolcan játszhatnak majd egymás eredményeit megszégyenítve.

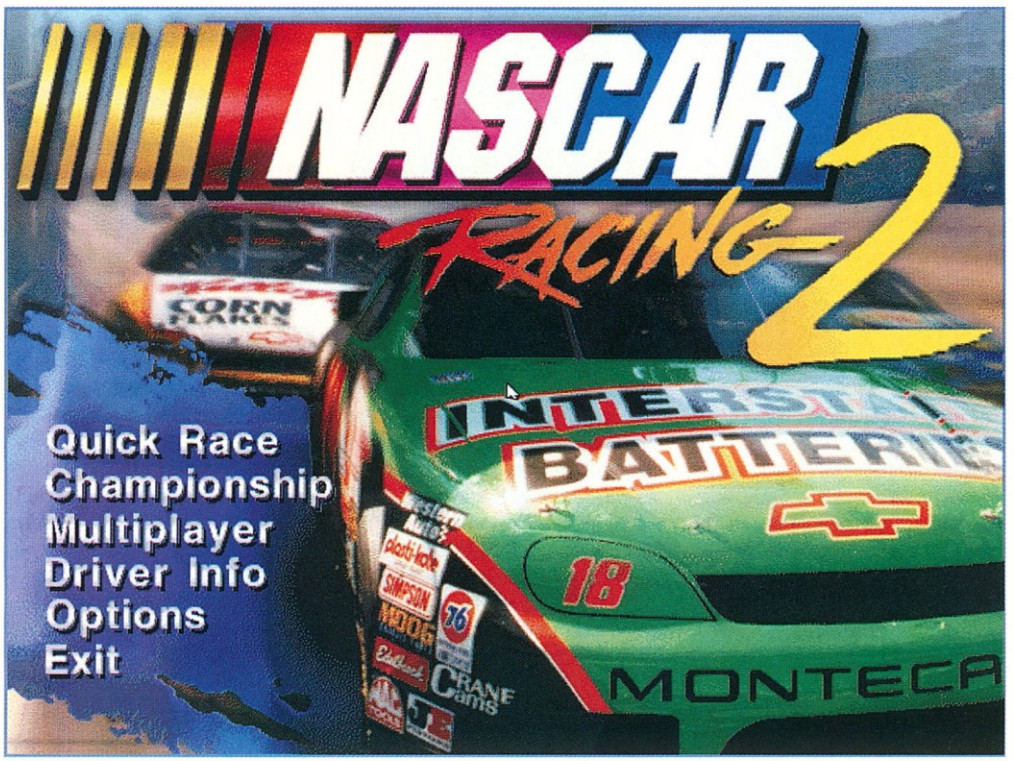
A grafika is jelentős fejlesztésen esett keresztül. Az Nascarban is igen aprólékos grafikát tovább finomították és azt ígérik, hogy a demo sebességénél jóval nagyobb sebességet fog majd produkálni a végleges változat, és mindezek ellenére nem szükségeltetik majd erőmű az alacsonyfelbontású grafikához sem.

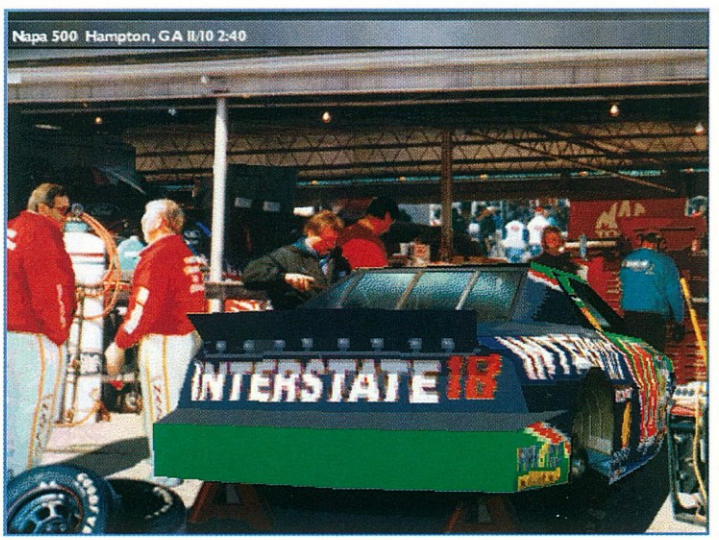
Talán mondani sem kell, hogy az autók, csapatok és a pályák is a 1996 idény szerintire lettek változtatva, alakítva.

Sokan mondhatják, hogy unalmas körbe körbe rohangálni az autókkal, semmi technika nem szükséges hozzá, csak „nyomni kell a pedált és ennyi". Talán ez az oka annak, hogy kisebb ezeknek a programoknak a népszerűsége, mint mondjuk a SEGA Rally-é vagy mondjuk a SEGA Toruing Car Championship-é. Nos ez nem így van. Ha valaki egy kicsit is komolyan veszi a játékot, és komolyan „harcolni" kezd azért, hogy minél jobb helyezést érjen el, akkor érezni fogja, hogy milyen amikor a kanyar közelében már-már utolértük az előttünk haladót, de a kanyarban rosszabbak vagyunk nála és újra kezdődhet az egész, de már csak 6 kör van hátra.... Kegyetlen feszültséget tud ez a játék is teremteni, csak egy kicsit át kell élni.

A hardver igényről is essék egy pár szó. A Sierra ígéretei szerint a játék már 486DX/33-on, 8 MB Rammal élvezhetően fog futni VGA-ban, míg az SVGA módhoz P100-ast ajánlanak 16 MB Rammal. Én úgy érzem, hogy hinni lehet nekik, hisz nálam SVGA, teljes felbontásban hibátlanul futott a Nascar 2. És ha még ez gyorsabb is lesz a végleges változatban... Ígéret szép szó, ha betartják, úgy jó!

*Mr.T.*



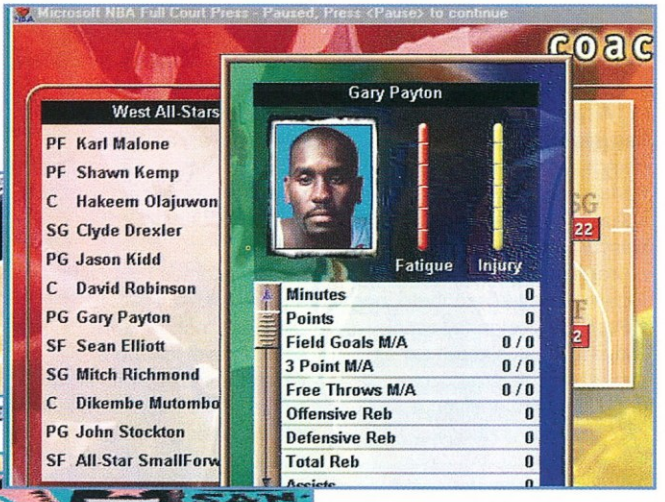
# Microsoft Soccer és NBA Full Court Press

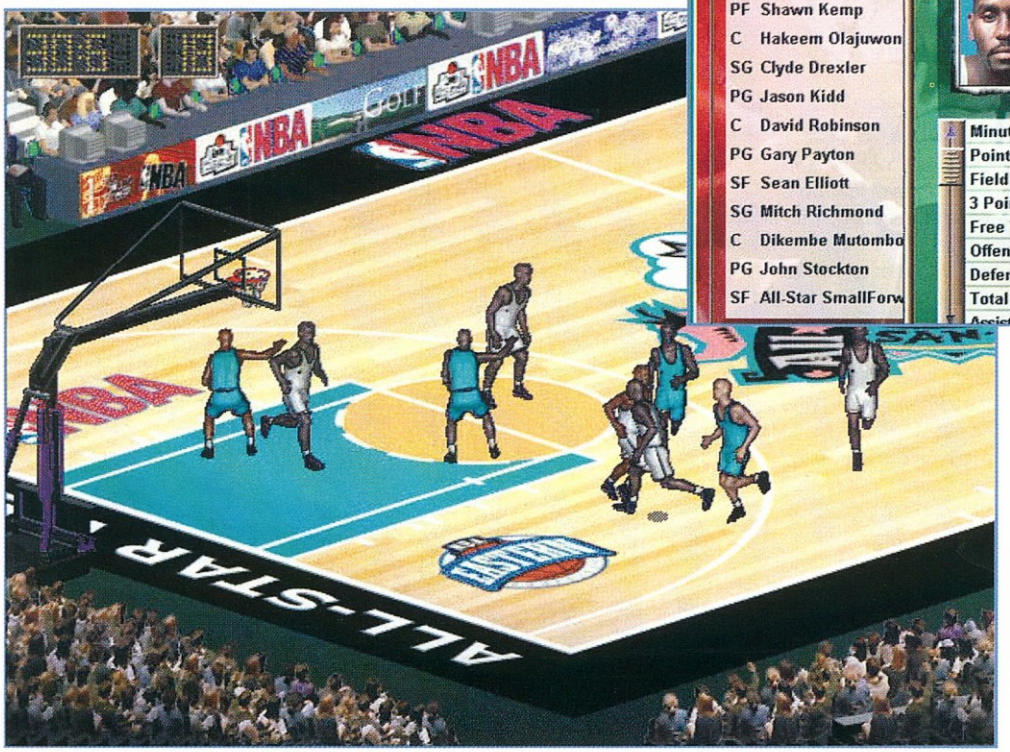
A Microsoft egyre inkább beszáll a játék-piacra is. Korábbi kísérletei, a Microsoft Golf és Fury 3 nem vallottak szégyent, és egyre újabb programokat jelentetnek meg (Hellbender, Monster Truck Madness). Legújabb két játékuk két sportjáték a Microsoft Soccer és az NBA Full Courts Press. Mindkettő a Win95 alatt fut, ami nem jó, de érthető, hiszen a Microsoft szeretné, ha a Win95 játékplattformá válna.

Microsoft Soccer

A két játék közül ez a gyengébb. Az első szembetűnő dolog az ember számára, hogy fiktív nevek vannak benne, ami azért valljuk meg, azonnal elkeseríti az embert- mennyivel több érzést és motivációt kap az ember, ha kedvelt foci-hőseit irányíthatja egy programban. A demo alapján nemzeti válogatottakkal játszhatunk majd benne, mely csapatok teljesen a mi ízlésünknek megfelelően átszabhatók. A mezük három részből áll: nadrág plusz sportszár, trikó és csíkozás a trikón- ezeknek mindnek megváltoztathatjuk a színét. A játékosokat 14 tulajdonság-kategóriában értékeli a program, mint pl. sebesség, becsúszás, lövés ereje és pontossága,...

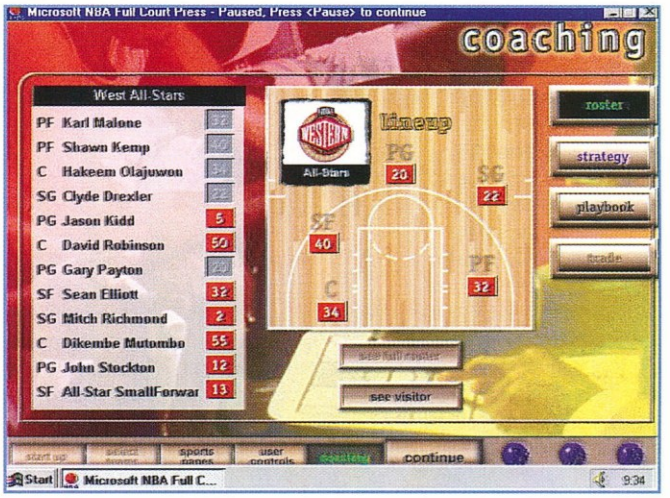
Természetesen ezeken is változtathatunk (csak zárójelben jegyzem meg, hogy miért ne, hiszen csak fiktív játékosok vannak a programban). A zöld gyepen folyó közdelem megjelenítése mellett foglalkoztak egy keveset az íróasztalok melletti jóval békésebb csatával- azaz az edzők stratégiai erőpróbájával is, de a hangsúly a kevesen van. Beállíthatjuk a kezdő keretet, a formációt (alig néhány közül választva) és, hogy milyen stratégiát kövessen a csapat (főleg támadó,...)- a stratégia ebben ki is merült. Mikor kikerülünk a pályára, a szokásos izometrikus nézőpont fogad- az egész emlékeztet az első FIFA Soccer-re, de itt kisebbek a játékosok, és rendereltek. Sajnos a „fejlődés" ennyiben ki is merül, sőt... A passzjáték elég jól lenne megcsinálva, hiszen a Sensible Soccer-hez hasonlóan rövid gombnyomásra nagyjából pontos passzot küld a játékos. Amíg így tudunk passzolgatni, addig nincs baj, a probléma akkor kezdődik, mikor egyszer elvesztjük a labdát, mikor megszakad a passz-lánc. A szabadon mozgó labda egy kicsit sem „tart a játékoshoz", hosszasan körözni kell körülötte, míg egyszer véletlenül végre „belebotlik" a játékos. A labda mozgásának szimulációja egyébként pedig kimondottan jó lenne, elég jól érezhető, hogy éppen hol is van térben. Ami nagyon érdekesre sikeredett, az a kapus mozgása- a programban ő a mágus, de a csoda-párduc jelzővel is illethetném. A leglehetetlenebb helyzetekből is elér labdákat olyan gyors mozgással, amit nem is lehet emberi szemmel követni. Egyszer csak ott terem és kész. A játék hangjai elég jók lennének, és érdekes volt a demo alapján, hogy az olaszok másként szurkolnak, mint a brazilok- az előbbiek hangos „Italia, Italia!" skandálással biztatják a csapatukat, míg a brazilok zenés karneváli szurkolás adtak elő, mely nagyon tetszett. Sajnos azóta láttam egy beta-t a teljes programról, és a többi csapat szurkolása nem volt így megcsinálva, ami nagy kár. Összességében a program nem lenne rossz, ha nem ilyen nehézkes lenne a kezelés, a labdaátvétel. Ha ezen nem változtatnak, akkor szerintem esélytelen a program mindenkinél, de ja kijavítják ezt a hibát, akkor egy egész kellemes játék kerekedhet belőle.




NBA Full Courts Press

A Microsoft kosárlabda-játéka sokkal jobban sikerült. A demo alapján az egyik legjobban játszható és átlátható kosár-szimuláció PC-n. A játék grafikájánál nem a bombasztikus 3D megjelenítésre törekedtek, hanem a játszhatóság maximális biztosítására. Első látásra elég meglepően néznek ki a játékosok, mert bizony renderelt figurák mozognak a képernyőn. Eleinte nagyon idegennek tűntek a számomra, de miután megláttam őket mozgásba lendülni, minden kételyem elszállt. Motion capture technikával képezték le a valódi játékosok mozgását, és ezeket a modelleket renderelték le- az eredmény magáért beszél- a játékosok ezerféle extra mozdulatot adnak elő a képernyőn. A közönség digitalizált, a teljes változatban mozogni is fognak. Lehet fake-pass-t adni, pöci-kosarat dobni és ezerféleképpen zsákolni. Az irányítás nagyon rugalmas a gép által segített passzolásnak hála, és a négy tűzgomb kezelésével igen összetett játék érhető el. Nagyon pozitív, hogy a nagyméretű alsó eredménykijelzőn az idő és az eredmény mellett látható az éppen irányított játékos digitalizált képe és a sérülési és fáradási szintje egy-egy színes csík képében. Ez utóbbi dolgok nagyon fontos pluszt adnak a játéknak, méghozzá azt, hogy taktikáznunk kell, hogy kit tartsunk a pályán- a meccs végére is kell tartogatnunk friss, pontképes embert. Az edzői rész is nagyon jó lett: szabályozható, hogy milyen felállásban játsszon a csapat, ki kit fogjon, milyen támadó és védő taktikánk legyen (behúzódó, nyílt,...), és hogy a rengetegféle lehetőség közül melyik öt támadó-figurát használjuk a játékban. Szintén pozitívum, hogy az időkérés az ESC gomb megnyomására megy, és ezzel egyből az edzői menübe kerülünk, így a stratégiai és akció-rész között lehet váltogatni a játékban,




amire nagy szükség is van rendszeresen. A Sport Pages opciót választva rengeteg statisztikát olvashatunk el. A játék másik nagy újítása a multiplayer támogatás-hálózaton (IPX, TCP) keresztül akár minden játékost irányíthat más-más ember. A programmal egy WEB-es adatbázishoz is csatlakozhatunk, ahol a sportág legfrissebb híreit olvashatjuk el.

Összességében nagyon ígéretesnek tűnik a program, az egyetlen negatívuma az volt, hogy a Gravis PnP-n nem akart hangot kiadni, pedig minden más játék gond nélkül szól rajta Win 95 alatt is- furcsa. Ha ugyanezt a színvonalat tarják a teljes játékban, akkor sokak kedvence lehet az NBA Full Courts Press.

*Charlie*

# Marathon 2

A Doom megjelenésekor a nagy vetélytárs Macintosh-ra nem volt még

„emberszimulátor" program. Az iD-seknek meg nem akaródzott átírni a programot, hiszen már a második részt készítették PC-re. Ez idő tájt jelent meg a Marathon első része, amit persze a Meki tulajok nagy becsben tartottak, és düllesztették is a mellüket büszkén. Persze a Marathon-nak semmi köze sem volt a Doom-hoz, a játék feeling-je messze elmaradt a nagy elődtől. A Mekik azóta megPower-esedtek, és sebességben fej-fej mellett haladnak a PC-kkel, egyetlen előnyük a nagyon korrekt operációs rendszerük. A Doom-ot is átírták végre Meki-re, és persze a Marathon is kapott egy esélyt PC-n. Az első részt nem láttam PC-n, de lehet hogy nincs is. Mindenesetre itt a Marathon 2 prewiew változata, amit régen vártam.

Az emberiség egy része kitelepült a Tau Ceti-re, de persze jöttek a gonosz idegenek, a Pfht-ek, és megtámadták őket. Ebbe a harcba kapcsolódunk be egy zsoldos bőrében, akivel különböző akciókat, küldetéseket kell végrehajtanunk. A játék teljesen Doom-szerű, 3D-ben barangolhatunk a kitalált világban, ellenséges lényekre lövöldözhetünk ezerféle fegyverrel, stb...

A storyline teljesen lineáris felépítésű, az akció közben kapjuk a következő feladatot. Ezekről a feladatokról és a történésekről speciális fali konzoloknál kapunk információkat. A legelső feladat a konzolok működéséhez feltétlenül szükséges műhold uplink megjavítása lesz. A további infókat érdekes módon mindig a pont az utunkba akadó konzolnál tudjuk meg. SAVE lehetőséget csak a pálya bizonyos pontjain kapunk, a health-ünk töltögetését is csak speckó töltőhelyen tudjuk eszközölni. A bevetés helyére nem egyedül érkezünk, hanem néhány segítőtárs gyűrűjében. A megérkezési helyet segítenek megtisztítani, aztán elteleportálnak. Innen a miénk a feladat.

A térképet használva nem lesz nehéz feladatunk, a kis radaron pedig mindig előre láthatjuk az ellenséges objektumokat. A fegyvereknél a Dark Forces-hez hasonlóan két funkció (két tűzgomb Alt és Ctrl) van, pl. az Assault Rifle-nek gránátvetője is van, a Magnumból pedig egyszerre kettőt is használhatunk.

A játék összességében nem rossz, figyelembe véve, hogy az eredeti Mekis játékot már majdnem két éve készítették!! A sebessége ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de mindenképpen megér egy misét.

*SAKMAN*

# Over the Reich

Az Avalon Hill egy kisméretű, de nagy hagyományokkal rendelkező software-gyártó cég, a stratégiai játékok területén. Játékaik jellemzője a rendkívüli komplexitás, egy speciális történelmi terület feldolgozása és az ehhez kapcsolódó többnyire elég puritán grafika. Megoldásaikban eléggé emlékeztetnek a főleg az USA-ban népszerű bonyolult táblás stratégiai játékokra, illetve jelentettek meg már egy pár olyan programot is, mely egy konkrét táblás stratégiai játékot ültetett át számítógépre. Az előbb elmondottak miatt az Avalon Hill játékait leginkább az amerikai játékosoknak, azon belül is az ún. „hardcore-stratégák" számára készítették, akik hajlandók akár napokig egy ütközet apró részleteivel bajlódni.

Az előbb említett jellemzőket a legújabb játékukban sem adták fel, bár a grafika azért most már elég elfogadható. Az Over the Reich az 1943 és 1945 közötti, Európa északi része feletti légicsatákat dolgozza fel hihetetlen korhűséggel. A három „légi-hatalom": az amerikai légierő, az angol légierő és a Luftwaffe bármelyikével beszállhatunk a konfliktusba. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy milyen szinten akarunk játszani- a legalacsonyabb fokozatban még csak egy géppel és pilótájával kell foglalkoznunk, addig a magasabb fokozatokban már egy egész raj, illetve a légierő irányítása, koordinálása a feladatunk.

Választhatunk a feladatok közül is: a legegyszerűbb (Dogfight), mikor azonnal egy ütközet közepén találjuk magunkat (afféle istant action). A küldetésnél (Combat) egy-egy ismert légi-csatát játszhatunk végig- itt már olyan döntéseket is hozhatunk, hogy ellenséges rajjal találkozva tűzharcba bocsátkozunk-e, vagy megpróbáljuk elkerülni az összetűzést azzal, hogy magasabbra emelkedünk. Azt, hogy sikerül-e a manőver a program a pilóták és gépeik ezerféle statisztikája alapján számolja ki, és dönti el a program. A kampány (Tour of Duty) választásánál egy küldetéssorozat sikeres abszolválása a cél, értelemszerűen még egy fokozattal bonyolultabb a kezelés, hiszen itt már mi választjuk meg, hogy a rendelkezésre álló pilóták és gépek közül kiket vetünk be. Szerintem igazán ennek a résznek van értelme, mert itt már úgy érzi az ember, hogy már komoly befolyással van az események kifolyására.

A gépek és a pilóták rengeteg kategóriában vannak értékelve. A korszak repülőgépeiről van a programban egy részletes adatbázis is képekkel és minden fontosabb adattal együtt, olyanok, mint pl. sztenderd fegyverzet, szárny-fesztáv, végsebesség, stb...A programban az összes pilótáról

van archív fotó, így a hősök tényleges személyiséget kapnak, és „életre kelnek" a játékban. A teljesítményüket szintén rengeteg adat alapján számolja ki a program, úgymint tapasztalat, repülőgép vezetési képesség, fegyverkezelés, stb...

A csatákat felülnézetből látjuk, amit egy kicsit furcsának találtam. Szerintem a légicsatákban nem csak az játszott fontos szerepet, hogy oldalba, vagy hátba tudom-e támadni az ellenfeleket, hanem lehetett azzal is manőverezni, hogy lejjebb ereszkedem, vagy feljebb emelkedek a géppel, illetve egy-egy speciális mozgássort csinálok a géppel (orsó, Immelman,...). Ezek a harmadik dimenzió „hiánya" miatt teljesen kiesnek- ami marad az az, hogy eldönthetem, hogy milyen irányba és mennyire akarok fordulni, milyen sebességgel haladjak, és hogy milyen fegyvert használjak egyes helyzetben. Ez nekem egy kissé leegyszerűsítőnek és egyúttal unalmasnak tűnt. Az az érzésem volt egyfolytában, hogy ezt a sok adatot hiába dolgozták fel, és rakták bele a programba. A gépek grafikája egyébként elég szép, és ha lelövünk egy gépet, akkor renderelt animáció mutatja a robbanást és a pilóta ejtőernyős-ugrását. Szerintem a programban sokkal jobb lett volna, ha egy izometrikus 3D megjelenítést alkalmaznak, mert akkor megsokszorozódott volna a beavatkozási lehetőségek száma, és sokkal jobban lekötné a játékost. A játék egyébként 3.1-es Windows és Win95 alatt fut, és akár interneten keresztül is játszható a legújabb divatnak megfelelően.

Végül kellene egy értékelés még a játékról- a program hangulata nem lenne nagyon rossz, a csaták közben pl. a Valkűrök lovaglása hallható a gépek motorjainak zúgása mellett. Azonban egy-két ütközet után egy normál halandó számára kezd unalmas lenni a dolog. Csak azt köti le hosszabb távon a játék, aki e terület szerelmese, és eleve széleskörű ismeretei vannak a korszakról, pilótákról, csatákról, gépekről- számukra megelevenednek a könyvekben olvasott elbeszélések alapján eddig csak elképzelt csaták. Csak azoknak ajánlom a programot, akik hajlandók elmélyülni a témában és hosszú órákat merengeni a „felhők fölött".

*Charlie*

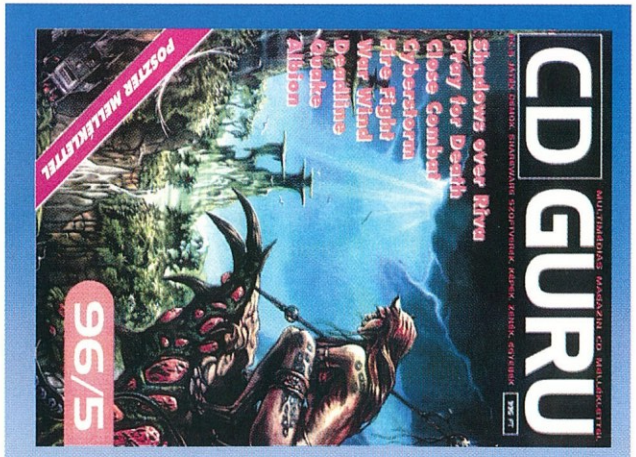
# AKCIÓ!

**Kedvezményes akciót hirdetünk azok között, akik véletlenül lemaradtak volna valamelyik régebbi számunkról. Az árakat megpróbáltuk kicsit visszafogni így elég tûrhetõ dolgok jöttek ki. Persze továbbra is él elõfizetési akciónk is, mely keretein belül kedvezményesen 5250 FT-ért lehet elõfizetni a következõ 6 CD GURU számra.**

**A megrendeléseket és a elõfizetéseket a kõvetkezõ címen lehet megejteni:**

**CD GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765**

**750 ,-**




**800 ,-**

**850 ,-**

## JÁTÉKDEMOK

Absolute Pinball
Archimedian Dinasty
Admiral (W95)
Alien Rampage
Amulets & Armour
Ashes to Ashes (W95)
Astrorock (W95)
Baku Baku (W95)
Birthright
Blood & Magic
Bug (W95)
Castle Infinity (W95)
Chasm (W95)
Chess Master Online (W95)
Crystal Caliburn (W95)
Diablo (W95)
Doom 2D
Discworld 2 (W95)
Enemy Nations (W95)
Full F1
Fate
Fragile Alligence (W95)
Gex (W95)
Harpoon '97 (W95)
Jet Fighter 3
KKND
Krazy Ivan (W95)
Marathon 2 (W95)
MAX
Mechwarrior Mercenaries (W95)
Muzzle Velocity
Nascar 2 (W95)
Over the Reich (W95)
Prince of Destruction (W95)
Qbob (W)
Red Alert
Scorcher
Skull Cracker (W95)
Skynet
Slug (W95)
Soccer (W95)
Squeeze (W95)
Stargunner
Steel Panther 2
Tomb Raider

## SHAREWARE JÁTÉKOK

Argon
Astrofire
Atank
Avenger
Blastz
Death Bringer
Frogger
Galaxi
Genocide
Hangman
Intruder
Kilo Blaster
Lunar
Mine Blaster
Rock
Santaman
Scud
Tome
Ooze (W)
Winbrick (W)
Empire (W)
Action = TEXTREAD
3D Dudes (W95)
3D maze (W95)
Atr 2 (W95)
Boxes 3 (W95)
Empire (W95)
Gwell (W95)
Invaders (W95)
Mac Blaster (W95)
Matchbox (W95)
Paddle (W95)
Pinball (W95)
Rendzu (W95)

Lemezújságok

Solaria 96/10
Solaria 96/11
Error Free
Pergamen
Autark #1
Bad News #4
Budy #1
Splash #4
New World Order #8
Scenial2

Screen Saver kollekció

DPS Saver (W95)
Holodeck 3 (W95)
Macaroni (W95)
Star General (W95)
Trinary (W95)
Twister (W95)
Texture (W95)
Wisdom 32 (W95)
Woble 130 (W95)
X-Files Screen Saver (W95)

## VEGYES PROGRAMOK:

Movie

ID4 - a játék

Editor, cheat programok:

DAGGERF
DIABLO
Z
Duke Nukem
Star Control 3
Syndicate Wars

F1GP2 kiegészítők

Végigjátszások, cheat kódok angol nyelven:

CLUBDEAD
COMIX
ERAD
PANDORA
TOSHINDN
ZONERAID

Wads:

Quake
Doom 2
Duke Nukem

Patch 33 játékhoz

## SHAREWARE KOMOLYSÁGOK:

Agile HTML editor (W95)
Biosequent (W95)
Diskmag Creator
Hit 95 (W95)
ICCD 3.3 (W95)
Maze Creator (W95)
Mey HTML editor (W95)
Mod 4 Win (W95)
Sci Tech Display Doctor (W95)
Vid Fun 20 (W95)

Turkáló - Win31
Turkáló - Win95
Turkáló - Vegyes

## Hazai termés

Angol nyelvoktató demo
X
Utility csomag
Traped 2